

**Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан
НАО «Международный университет туризма и гостеприимства»**

**Сатымбек Г. Г.
Еркенова А. Р.
Кадырова Ж. Ж.**

ДИПЛОМНЫЙ ПРОЕКТ

**на тему: «Организация и проведение туристских мероприятий в городском
пространстве (на примере г.Туркестан)»**

**Образовательная программа «6В11105 – Менеджмент туристских
дестинаций»**

Туркестан, 2024г.

Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан
НАО «Международный университет туризма и гостеприимства»

«Допущен к защите»

Директор школы

«Туризм»

Абдикаримова М.Н.



2024 г.

ДИПЛОМНЫЙ ПРОЕКТ

на тему: «Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве (на примере г.Туркестан)»

по образовательной программе «6В11105 – Менеджмент туристских дестинаций»

Выполнили:

(подпись)

Сатымбек Г. Ф.

(подпись)

Еркенова А. Р.

(подпись)

Кадырова Ж. Ж.

Научный руководитель: доктор PhD

(подпись)

Губаренко А.В.

Туркестан, 2024 г.

НАО «Международный университет туризма и гостеприимства»
Школа Туризма
Образовательная программа Менеджмент туристских дестинаций



ЗАДАНИЕ
на выполнение дипломного проекта

Студентов Сатымбек Гульбану Фаниқызы, Кадырова Жанель Жанибековна, Еркенова Алтынай Руслановна, 4 курса, группы МТД 20-01, Школы «Туризма», по образовательной программе 6В11105 - Менеджмент туристских дестинаций.

1. Тема дипломного проекта ««Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве (на примере г.Туркестан)» утверждено приказом ректора от «__»_20__г. №_

Тема составной части (раздела) дипломного проекта:

1. Организация туристско-анимационных мероприятий
2. Разработка туристско-анимационного мероприятия «Экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ», г.Туркестан

2. Срок сдачи законченной работы « 30 » *апреля* 2024 г.

3. Исходные данные к проекту (законы, литературные источники, лабораторно-производственные данные)

В настоящем дипломном проекте использованы ссылки на следующие нормативные документы:

Закон Республики Казахстан «Об образовании» от 27 июля 2007 года № 319-ЗРК

Закон Республики Казахстан «О туристской деятельности в Республике Казахстан» от 13 июня 2001 года N 211.

Приказ Председателя Правления Национальной палаты предпринимателей Республики Казахстан «Атамекен» от 17 января 2017 года «Профессиональный стандарт «Туризм».

Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 262 «Об утверждении Концепции развития туристской отрасли Республики Казахстан на 2023 – 2029 годы»

Положение о выполнении дипломного проекта составлена на основании Типовых правил деятельности организаций высшего и послевузовского образования (Приказ МОН РК № 595 от 30 октября 2018 г.), Государственных общеобязательных стандартов высшего и послевузовского образования (Приказ МНВО РК № 2 от 20 июля 2022 г.), Правил организации учебного процесса по кредитной технологии обучения в организациях высшего и (или) послевузовского образования (Приказ МОН РК № 152 от 20 апреля 2011 г.), Квалификационных требований, предъявляемых к образовательной деятельности организаций, предоставляющих высшее и (или) послевузовское образование, и перечня документов, подтверждающих соответствие им (Приказ МОН РК № 391 от 17 июня 2015 г.) и других нормативно-правовых актов МНВО РК, а также внутренних нормативных документов Университета.

Исследования в области организации экскурсионно-анимационных мероприятий проводили как ученые как Квартальнов В.А., Сенин В.С., Долженко Г.П., Рафиенко Е.Н., Имангулова Т.В. и Губаренко А.В. и т.д.

Особенности организации экскурсий-квестов были освящены в работах: Поспеловой С.В., Некчаевой Н. и Морозкиной К., Кутеевой Е. И Поспелова С., Кургиной С.О., Копцевой М. Г., Суржикова В.И. ,Нехаевой Н.Е., и многих других специалистов в области организации интерактивных экскурсий-квестов.

4. Перечень вопросов, подлежащих к разработке дипломного проекта

1. Охарактеризовать и выявить наиболее перспективные виды и формы туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве.

2. Определение востребованности туристско-анимационных программ при организации туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве на основе предпочтений целевой аудитории.

3. Разработать пошаговую методику создания туристско-анимационного мероприятия «Экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ».

4. Обосновать процесс внедрения туристско-анимационного мероприятия экскурсионной направленности «Экскурсия - квест «QAZAQSHA КВЕСТ».

5. Перечень графических материалов (чертежи, таблицы, диаграммы и т.д.): в работе имеется 11 рисунков и 8 таблиц.

6. Перечень основной рекомендуемой литературы

1. Кургина С.О., Копцева М.Г., Суржиков В.И. - Квест - экскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта // Азимут научных исследований: экономика и управление - 2017. Т. 6 - №3(20) – 232 с.

2. Имангулова Т.В., Губаренко А.В. Инновационные направления развития туризма и гостеприимства в современной России // Раздел монографии «Современные стандарты экскурсионного обслуживания». Под ред. Дюсенко С.В. - М.: РУСАЙНС, 2019. - С.134-151.

3. Имангулова Т.В., Алдыбаев Б.Б., Губаренко А.В. Особенности подготовки и проведения культурно-массовых мероприятий для эколого-этнографического направления активных видов туризма. Научно-теоретический журнал «Теория и методика физической культуры». - 2022. – № 1 (67). – С. 190-203

4. Aldybayev B., Gubarenko A., Imangulova T., Ussubaliyeva S, Abdikarimova M. Popularization of objects of the cultural and historical Heritage of the republic of Kazakhstan as a factor for the development of ethnocultural tourism of the country. GeoJournal of Tourism and Geosites, 39(4spl), 1450–1460. <https://doi.org/10.30892/gtg.394spl16-789>.

5. Губаренко А.В. Совершенствование форм и методов экскурсионного обслуживания в Республике Казахстан: дис. ... док. филос. (PhD): 6D090200. – Алматы, 2021. – 178 с.

6. Сатымбек Г.Ф., Еркенова А.Р., Кадырова Ж.Ж., Губаренко А.В. Методика разработки туристско-анимационного мероприятия в г. Туркестан «QAZAQSHA Квест». МАТЕРИАЛЫ Международной научно-практической конференции «РАЗВИТИЕ ТУРИЗМА КАЗАХСТАНА НА МИРОВОМ УРОВНЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ» - 2024. – 484-487

7. Консультации по проекту (с указанием относящихся к ним разделов работы)

Номер, название раздела, главы	Научный руководитель, консультант	Сроки получения задания	Задание выдал (подпись)	Задание принял (подпись)
Содержание	Губаренко А.В.	25.12.23		
Введение	Губаренко А.В.	19.01.24		
1. Организация туристско-анимационных мероприятий	Губаренко А.В.	29.01.24		
1.1. Мировые тенденции в организации туристско-анимационных мероприятий	Губаренко А.В.	29.01.24		
1.2. Востребованность организации туристско-анимационных мероприятий в городской среде	Губаренко А.В.	22.02.24		
2. Разработка туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA KBEST» г.Туркестан	Губаренко А.В.	04.03.24		
2.1. Характеристика туристско-анимационного потенциала г.Туркестан	Губаренко А.В.	04.03.24		
2.2. Разработка методики создания туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA KBEST»	Губаренко А.В.	18.03.24		
2.3. Внедрение туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA KBEST» в городском пространстве г.Туркестан	Губаренко А.В.	29.03.24		
Заключение	Губаренко А.В.	12.04.24		
Список использованной литературы; Приложения	Губаренко А.В.	12.04.24		

8. График выполнения дипломного проекта

№	Этапы работы	Сроки выполнения этапов работы	Применение
1	Утверждение темы проекта	30.11.2023	
2	Сбор материалов для подготовки проекта	29.01.2024	
3	Подготовка теоретической части проекта	22.02.2024	
5	Завершение чернового варианта полного текста проекта	15.04.2024	
6	Предоставление дипломного проекта на предзащиту	22.04.2024	
7	Предоставление дипломного проекта на рецензию	25.04.2024	
8	Предоставление окончательного варианта дипломного проекта с отзывом научного руководителя и рецензией	29.04.2024	
9	Защита дипломного проекта	10.05.2024	В соответствии с расписанием ИА


Дата выдачи задания « 11 » 12 2024г.

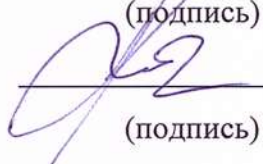
Научный руководитель: доктор PhD


Губаренко А.В.
(подпись)

Задание приняли студенты:


Сатымбек Г. Ф.
(подпись)


Еркенова А. Р.
(подпись)


Кадырова Ж. Ж.
(подпись)

НОРМАТИВНЫЕ ССЫЛКИ

В настоящем дипломном проекте использованы ссылки на следующие нормативные документы:

Закон Республики Казахстан «Об образовании» от 27 июля 2007 года № 319-ЗРК

Закон Республики Казахстан «О туристской деятельности в Республике Казахстан» от 13 июня 2001 года N 211.

Приказ Председателя Правления Национальной палаты предпринимателей Республики Казахстан «Атамекен» от 17 января 2017 года «Профессиональный стандарт «Туризм».

Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 262 «Об утверждении Концепции развития туристской отрасли Республики Казахстан на 2023 – 2029 годы»

Положение о выполнении дипломного проекта составлена на основании Типовых правил деятельности организаций высшего и послевузовского образования (Приказ МОН РК № 595 от 30 октября 2018 г.), Государственных общеобязательных стандартов высшего и послевузовского образования (Приказ МНВО РК № 2 от 20 июля 2022 г.), Правил организации учебного процесса по кредитной технологии обучения в организациях высшего и (или) послевузовского образования (Приказ МОН РК № 152 от 20 апреля 2011 г.), Квалификационных требований, предъявляемых к образовательной деятельности организаций, предоставляющих высшее и (или) послевузовское образование, и перечня документов, подтверждающих соответствие им (Приказ МОН РК № 391 от 17 июня 2015 г.) и других нормативно-правовых актов МНВО РК, а также внутренних нормативных документов Университета.

ОПРЕДЕЛЕНИЯ

В настоящем дипломном проекте использованы следующие термины с соответствующими определениями:

Туризм - путешествие физических лиц продолжительностью от двадцати четырех часов до одного года либо меньше двадцати четырех часов, но с ночевкой в целях, не связанных с оплачиваемой деятельностью в стране (месте) временного пребывания [1].

Турист - физическое лицо, посещающее страну (место) временного пребывания на период от двадцати четырех часов до одного года и осуществляющее не менее одной ночевки в ней (в нем) в оздоровительных, познавательных, профессионально-деловых, спортивных, религиозных и иных целях без занятия оплачиваемой деятельностью [1].

Экскурсия - посещение физическим лицом туристских ресурсов в познавательных целях в стране (месте) временного пребывания не более двадцати четырех часов [1].

Анимация - это услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие, предлагаемое анимационной программой туристского комплекса, отеля, круизного теплохода, поезда и т.д. [2].

Туристско-анимационное мероприятие - это программа развлечений, организованная для туристов в отелях, курортах или других туристских местах с целью обеспечения им дополнительных развлекательных и активных возможностей во время их пребывания. [2].

Экскурсия-квест - это уникальный формат экскурсии, объединяющий в себе элементы туристской экскурсии и игрового квеста. В ходе экскурсии-квеста участники не просто получают информацию о достопримечательностях или исторических событиях, но и активно участвуют в интерактивных заданиях и решении загадок, чтобы продвигаться по маршруту и достигать целей квеста. [3].

ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ

UNWTO (англ. United Nations World Tourism Organization) – Всемирная туристская организация

QR-код (англ. Quick Response Code) - код быстрого реагирования

СНГ – Содружество независимых государств

GPS (англ. Global Positioning System) - система глобального позиционирования

ЦУР – Цели устойчивого развития

КТА - Казахстанская туристская ассоциация

ЮНЕСКО - (англ. United Nations Educational, Scientific abundant Cultural Organization) - специализированное учреждение Организации Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. В настоящее время туризм является одним из приоритетных и перспективных направлений в развитии экономики многих стран. Именно индустрия туризма имеет своей главной целью не просто популяризацию объектов историко-культурного и природно-климатического наследия, но и его сохранение, через вовлечение местных сообществ в туризм.

Сегодня во всем мире все большую популярность приобретает тенденция формировании конкурентных преимуществ, через формирование разнообразного туристского продукта, особенно для городского пространства. Президент Республики Казахстан, Касым-Жомарт Токаев, в своих выступлениях неоднократно подчеркивал важность туризма для развития страны: «Потенциал этой отрасли до конца не раскрыт. В стране есть привлекательные туристские объекты, но они все еще малодоступны» [4], и действительно, туризм – это источник процветания многих сфер жизни общества, начиная с питания, гостеприимства, логистики, развлечения и т.д., заканчивая множеством направлений для инвестирования доходов из индустрии туризма.

Туристскими аттракциями можно назвать объекты историко-культурного и природно-климатического наследия страны, а также объекты, специально созданные для туризма, при этом, не забывая о «туристско-информационном пространстве», где город является центром внимания туристов, аккумулируя в себе все элементы индустрии туризма. При этом города используют уже имеющиеся природные и инфраструктурные ресурсы, улучшая и совершенствуя их [5].

Конкуренция среди туристских городов постоянно растет, туристы мечтают посетить не просто объекты туристского интереса, а увидеть определенный город, окунуться в его атмосферу, поэтому, чтобы успешно конкурировать, города создают свои собственные «магниты» и «силы притяжения» специально для туристов. Чем больше сил и средств вложено в них, тем больше потенциала у города пробиться на мировой рынок и стать качественной туристской дестинацией [6].

Качественный подход к развитию туризма в городах, формирования мощных туристских дестинаций и центров притяжения туристов со всего мира, предполагает разработку туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве, так как основывается на формировании новых туристских предложений, через многоплановость уже существующих объектов туристского интереса.

Один из основных мотивов для участия в туристско-анимационных мероприятиях является поиск развлечений в городском пространстве, это новый способ узнать город, а также людей проживающих в нем, их традиции, обычаи и культуру. Люди стремятся оторваться от повседневной рутины, узнать что-то новое через интерактивный метод познания. Туристские мероприятия в городском пространстве становятся все более популярными, предлагая

участникам уникальный взгляд на жизнь в городах и возможность погрузиться в их атмосферу.

В Республике Казахстан организация туристских мероприятий в городском пространстве является новым направлением в развитии и популяризации туризма. Практически во всех регионах страны организовываются различные фестивали по самой разной тематике, ярмарки, которые поддерживают местных предпринимателей, деловые мероприятия, выставки, спортивные состязания. Каждый регион с помощью интересного мероприятия старается привлечь туристский поток на свою территорию [7].

Туркестан, как центр притяжения туристов, сакральная столица нашей страны, сегодня формирует свой современный имидж, в котором органично сплетаются как историческое прошлое города, так и современные туристские аттракции, одной из которых несомненно станут разнообразные туристско-анимационные мероприятия [8]. Экскурсии-квесты – уникальный продукт для развития индустрии туризма в городском пространстве. Именно через такие мероприятия турист получает максимальную информацию – через полное вовлечение в процесс познания по средствам организации интерактивной формы экскурсии.

Таким образом, тема дипломного проекта **«Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве (на примере г.Туркестан)»** направлена на разработку и реализацию туристских мероприятий в городском пространстве, на примере экскурсий-квестов, как инновационных форм экскурсионно-анимационных мероприятий для Республики Казахстан. В данном дипломном проекте представлены результаты собственных исследований в области организации и проведения туристско-анимационных программ, экскурсий-квестов в г.Туркестан. Авторами изучен феномен организации туристско-анимационной программы, составлена их классификация для индустрии туризма. Проведен опрос о востребованности туристско-анимационной программы и выявлены наиболее перспективные их виды и формы. В процессе исследования составлена программа и пошаговая методика организации туристских экскурсий - квестов, на основе которой разработана экскурсия - квест «QAZAQSHA КВЕСТ» апробированная и внедренная на базе Международного университета туризма и гостеприимства, г.Туркестан, что несомненно говорит об актуальности данной научно-исследовательской работы, а также о ее **практической значимости** для индустрии туризма.

В настоящее время исследования в области туристско-анимационных мероприятий занимает все большее внимание в развитии индустрии туризма. В последние годы, туристские центры мира, города, пользующиеся высоким туристским спросом, постоянно внедряют новые туристско-анимационные мероприятия. Исследования в области организации экскурсионно-анимационных мероприятий проводили как ученые как Квартальнов В.А., Сенин В.С. [9], Долженко Г.П. [10], Рафиенко Е.Н.[11], Имангулова Т.В. и Губаренко А.В. [12] и т.д.

Особенности организации экскурсий-квестов были описаны в работах: Поспеловой С.В. [13], Некчаевой Н. и Морозкиной К. [14], Кутеевой Е. и Поспелова С. [15], Кургиной С.О., Копцевой М. Г., Суржикова В.И. [16], Нехаевой Н.Е. [17], и многих других специалистов в области организации интерактивных экскурсий-квестов [18].

В настоящее время на передний план выходят обсуждения учета местных особенностей и культурного контекста в организации мероприятий в городской среде, а также инновационных подходов, включая использование современных технологий для улучшения взаимодействия между гидами/экскурсоводами и туристами в разработке, организации и проведении экскурсий квестов в городском пространстве.

Объект исследования: туристско-анимационная деятельность.

Предмет исследования: процесс организации и проведения туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве.

Целью исследования: определить особенности организации и проведения туристских мероприятий в городском пространстве, на примере экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ», г.Туркестан.

Задачи исследования:

1. Охарактеризовать и выявить наиболее перспективные виды и формы туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве.

2. Разработать пошаговую методику создания туристско-анимационного мероприятия «Экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ»

3. Обосновать процесс внедрения туристско-анимационного мероприятия экскурсионной направленности «Экскурсия - квест «QAZAQSHA КВЕСТ».

Методы исследования применяемы в работе: теоретические методы: анализ научно - методической, учебно-методической, специализированной литературы и материалов по проблеме исследования; изучение учебных программ и учебников в области туризма и образования; эмпирические методы: проведен социологический опрос среди студентов Вуза, консультация с обучающимся и профессиональными экскурсоводами организации «Visit Turkistan» практические методы: разработан и проведен проект экскурсии - квест «QAZAQSHA КВЕСТ» в групповом формате и был специально реализован для студентов 2-го курса Международного университета туризма и гостеприимства в городе Туркестан.

Теоретическая и методологической основой являются труды отечественных и зарубежных ученых по вопросам развития туризма, туристской анимации, экскурсионного обслуживания, а также организации туристско-анимационных мероприятий, экскурсий-квестов и пр.

Практическая значимость работы характеризуется ее практико-ориентированным характером, а именно, разработанная авторами пошаговая методика формирования экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ», дает возможность разрабатывать подобные туристско-анимационные мероприятия различной направленности. Программа экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ», была апробирована на базе Международного университета туризма и

гостеприимства, г.Туркестан, а также принята для реализации в туристские компании Казахстана ТОО «ТИЛ-тур», Туристское агентство «PETROTUR.kz», туристское агентство «КОМПАS ASIA» (Приложение А, рисунок 1-3). Дипломный проект может быть использован в качестве пособия для создания экскурсий-квестов, а также в качестве теоретического источника информации для написания курсовых и проектных работ по организации туристско-анимационных мероприятий.

Дипломный проект состоит из двух основных глав, каждая из которых имеет несколько подглав, представляющих собой исследование теоретико-эмпирического и практического характера.

В *первой главе* «Организация туристско-анимационных мероприятий для индустрии туризма» изучены мировые тенденции в организации туристско-анимационных мероприятий для индустрии туризма, а также проведен опрос среди жителей и гостей Республики Казахстан, с целью выявления востребованности организации туристско-анимационных мероприятий в городской среде.

Во *второй главе* представлена разработка туристско-анимационного мероприятия «Экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ», г.Туркестан. Дана основная характеристика туристско-анимационного потенциала города Туркестан, разработана пошаговая методика создания туристско-анимационного мероприятия «Экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ».

Практической базой исследования является Международный университет туризма и гостеприимства, где и были апробированы результаты исследования, а также туристские компании Республики Казахстан, внедрившие результаты исследования в свою профессиональную деятельность.

1 ОРГАНИЗАЦИЯ ТУРИСТСКО-АНИМАЦИОННЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ДЛЯ ИНДУСТРИИ ТУРИЗМА

1.1 Мировые тенденции в организации туристско-анимационных мероприятий для индустрии туризма

Современное развитие индустрии туризма предполагает модернизацию и постоянное совершенствование всех ее элементов. Важное значение в комплексе туристских услуг занимает направление досуга, так как именно свободное время, которым обладает турист и определяет его вовлеченность в предоставление всего комплекса туристских услуг.

Организация туристских мероприятий, во всем мире становится все более популярным, так как туризм не ограничивается посещением объектов и достопримечательностей, а туристские предложения формируются не только из существующих объектов. Именно туристская анимация, организация туристско-анимационных программ и мероприятий позволяет раскрывать многоплановость объектов туризма.

Широкий спектр разрабатываемых по всему миру туристских мероприятий, их высокая востребованность, позволяет сделать вывод о эффективности подобных программ.

Туристско-анимационные мероприятия – это специально организованные события и активности, направленные на привлечение туристов и обогащение их опыта в различных направлениях. Они являются некими катализаторами развития регионов и ключевыми элементами формирования их образа в глазах туриста. Туристско-анимационные мероприятия стимулируют потребление внутренних ресурсов края, продолжительность пребывания гостей и формируют их «эмоциональное восприятие» после возвращения домой [19]. Они обладают потенциалом спасения городов, регионов в периоды межсезонья и низкой посещаемости, помогая в стабильности в течений всего года. Важно отметить, что именно потребность и необходимость присутствия во время мероприятия, желание услышать, увидеть и ощутить что-то влечёт человека или группу людей преодолевать расстояния, доставляя себе удовольствие, а организатором и направлениям прибыль.

Для успешного позиционирования бренда конкретной местности необходимо точно определить, какие мероприятия соответствует характеру и особенностям города и раскрывают его уникальность. Например, город Туркестан идеально подходит для национальных и культурных событий, благодаря своей богатой истории и религиозной значимости достопримечательностей города. С другой стороны, в динамичном городе Алматы разумно организовывать многообразные культурные и развлекательные мероприятия в силу скопления талантливых личностей, артистов, блогеров и наличия многочисленных площадок, сцен, музеев и театров. Таким образом, для гармоний между событиями и общей атмосферой города необходимо изучать

классификацию туристско-анимационных мероприятий. В целом, их можно классифицировать в зависимости от различных критериев, таких как возраст участников, характер деятельности, длительность и масштаб действий (Рисунок 1).

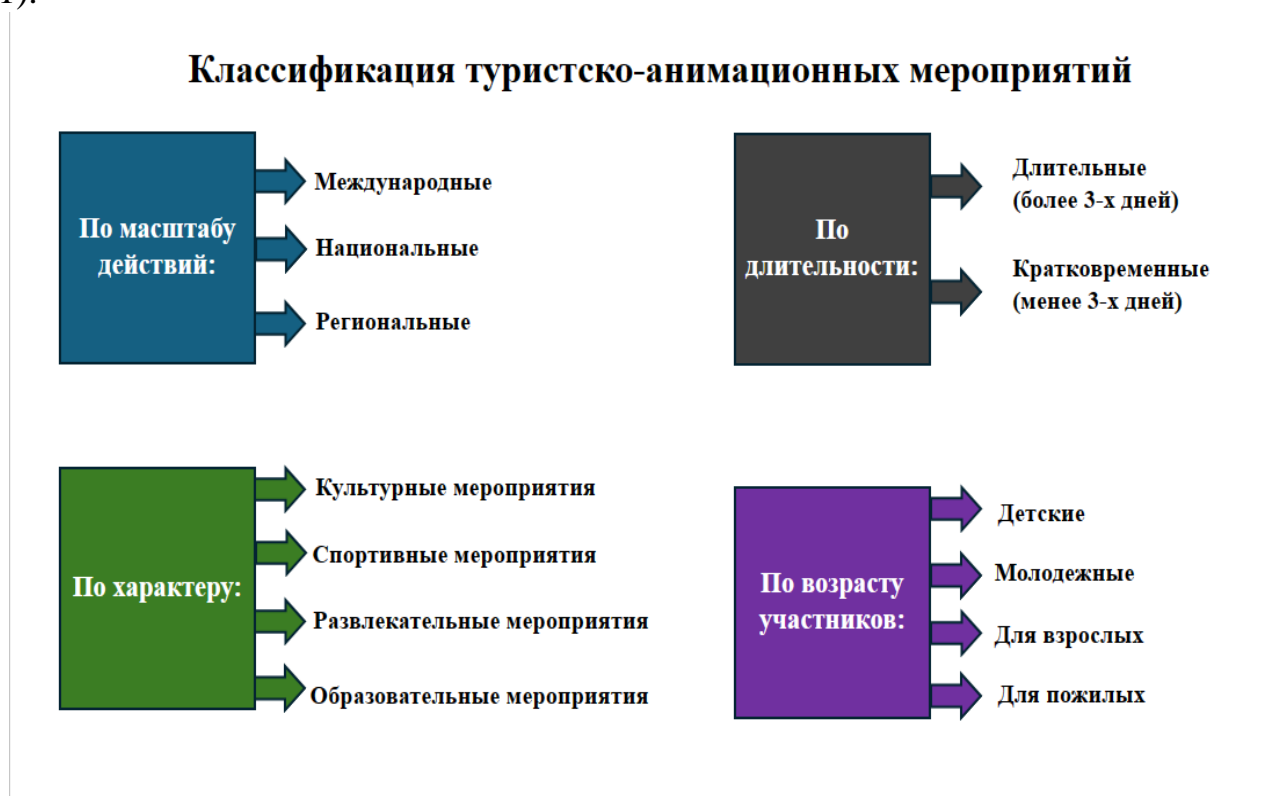


Рисунок 1. Классификация туристско-анимационных мероприятий [20]

Таким образом, на рисунке 1 представлена основная классификация туристско-анимационных мероприятий, а точнее их разделения по критериям:

- По масштабу действий:

Международные мероприятия: мероприятия этого уровня привлекают участников и зрителей из разных стран, что делает их широко известными и влиятельными на мировой арене. Они требуют продолжительной подготовки за много месяцев и включают в себя большие бюджеты для проведения. Например, это могут быть крупные фестивали, мировые чемпионаты или выставки популярных художников, которые привлекают мировое внимание.

Национальные мероприятия: организуются на уровне всей страны и имеют большое значение для национальной идентичности и культурного наследия. Обычно они привлекают много внимания со стороны населения и являются важными для общественной жизни и общения. Например, праздники, национальные соревнования или культурные фестивали.

Региональные мероприятия: проводятся в определенных регионах или городах и имеют более ограниченный охват по сравнению с международными и национальными мероприятиями. Могут варьироваться от местных концертов до спортивных мероприятий или культурных выставок.

- По характеру:

Культурные мероприятия: это мероприятия, которые направлены на сохранение и продвижение культурного наследия, и включают в себя разнообразные культурные выставки, фестивали, концерты, театральные постановки и многое другое.

Спортивные мероприятия: это соревнования и мероприятия, связанные с физической активностью и спортом, такие как чемпионаты, марафоны, турниры и занятия на открытом воздухе.

Развлекательные мероприятия: они направлены на развлечение и отдых участников. Это могут быть концерты, тематические вечеринки, вечерние шоу-программы, ролевые игры.

Образовательные мероприятия: предназначены для обучения и развития мышления участников и приобретения ценного опыта. К примеру, семинары и лекции, мастер-классы и выставки, посвященные новым технологиям и знаниям.

- По длительности:

Длительные мероприятия (более 3-х дней): они продолжаются более трех дней, и позволяют участникам погрузиться в атмосферу события, участвовать в различных активностях и взаимодействовать с другими участниками на протяжении продолжительного времени.

Кратковременные (менее 3-х дней): проводятся менее трех дней и могут быть более интенсивными и предлагать участникам быструю дозу развлечений или обучения за короткий период времени.

- По возрасту участников:

Детские мероприятия: целевая аудитория таких мероприятий - дети. Такие мероприятия адаптированы к возрасту детей и могут включать в себя игры, специальные выставки и шоу, адаптированные к интересам и потребностям маленьких участников.

Молодежные мероприятия: предназначены для подростков и молодых людей и могут включать в себя музыкальные фестивали, спортивные соревнования, тематические вечеринки и образовательные программы.

Мероприятия для взрослых: они ориентированы на более взрослую и зрелую аудиторию и могут включать в себя концерты, выставки, культурные мероприятия, а также деловые семинары и конференции. Такие мероприятия должны предлагать возможности для релаксации, отдыха и социального взаимодействия, учитывая потребности данного сегмента посетителей.

Мероприятия для пожилых: адаптированы к интересам и потребностям пожилых людей и могут включать в себя клубы досуга, культурные мероприятия, образовательные программы и экскурсии. Для пожилых людей мероприятия обязательно должны учитывать их состояние здоровья и физические возможности.

Таким образом, классификация позволяет лучше понять аспекты возрастных категорий и предпочтений, и в конечном счете организовывать привлекательные и главное гармонично подходящие мероприятия в городах.

Чтобы полностью осветить суть туристских мероприятий и проанализировать их основные типы, можно привести определения различных видов событий в (Приложение Б, таблица 1). Помимо упомянутых, есть много других видов мероприятий, таких как театральные представления, международные конференции и форумы и многие другие. Однако, перечисленные в таблице мероприятия являются основными и самыми масштабными, которые зачастую проводятся практически в каждой стране мира и привлекают большое внимание со всех сторон.

Туристско-анимационные мероприятия занимают главную роль в выделении городов и стран среди их конкурентов. Если в городе или в общем в стране на регулярной основе происходят неповторимые мероприятия, которые оставляют неизгладимый след в воспоминаниях человечества, то это место гарантированно становится деловым центром со стабильной базой инвестиций со всего мира. Изучая современный мировой опыт проведения туристско-анимационных мероприятий, можно убедиться, что количество участников подобных мероприятий будет только расти. Дело в том, что современному туристу мало обычного отдыха, традиционный пассивный отдых в гостиницах порядком утомляет и большинству людей хочется посещать развлечения с размахом и там же культурно обогащаться. Сущность туристских мероприятий позволяют дать такую возможность для отдыха. В результате туристско-анимационные мероприятия становятся важным фактором привлечения туристов и развития туристского направления, так как они актуальны и на них есть спрос [21].

При анализе туристско-анимационных мероприятий по всему миру, можно выявить тенденцию растущей популярности определенных видов мероприятий, которые чаще других становятся поводом для посещения страны туристами. Схема наиболее востребованных видов мероприятий в туристском сегменте и примеры их реализации представлены на рисунке 2.



Рисунок 2. Востребованные туристско-анимационные мероприятия в туристской индустрии [22]

На рисунке 2 сформулированы наиболее популярные и актуальные туристско-анимационные мероприятия в мировой туристской индустрии, каждое из которых имеет свои уникальные особенности, так:

- Культурные мероприятия (Карнавалы, Фестивали, Экскурсии, Религиозные мероприятия). Данные мероприятия являются неотъемлемой частью культурного наследия регионов, городов. Они предлагают путешественникам вникнуть в местные традиции и обычаи, познакомиться с менталитетом и образом жизни местных жителей и аутентичным искусством.

- События в области искусства и развлекательные мероприятия (Выставки, Ярмарки, Концерты). Становятся популярными в среде туристов, интересующихся высокой культурой и искусством. Такие мероприятия предоставляют возможность насладиться высококачественными художественными произведениями, музыкой и перформансами.

- Спортивные мероприятия (Соревнования, Олимпиады, Чемпионаты). Привлекают туристов-спортсменов и болельщиков со всего мира. Мероприятия такого вида способствуют развитию спортивного туризма и пропагандируют спортивный образ жизни в регионе.

- Социальные торжества (Праздники в стране). Такого рода туристско-анимационные мероприятия играют важную роль в формировании общественного единства и идентичности. Они способствуют сохранению традиций, культурного наследия коренного населения и укреплению социальной связи в обществе.

Мировая статистика туристско-анимационных мероприятий свидетельствует, что каждый турист выбирает свое мероприятие для посещения. Заядлые спортсмены и болельщики часто бывают на играх, искусствоведы любят выставки, а любознательные туристы, для которых важна история-отправляются на национальные праздники [23]. Чаще всего мероприятия строго следуют своей тематике с целью привлечения, определенной аудиторий. Однако упорной работой и уникальной методикой можно объединить два вида мероприятий с широким спектром возможностей и охватить несколько сегментов потребителей туристских услуг. Например, квесты и экскурсии могут быть объединены, квест предоставит интересные загадки и задания, в то время как экскурсия обеспечит информативную составляющую. Это сочетание органично позволит в интерактивной, динамичной форме получить информацию о местности, достопримечательностях и историй. Потенциал «гибридных» мероприятий прогнозируемо возрастет, с учетом динамики рынка и ростом требований современных путешественников такие события станут только конкурентоспособнее в будущем.

Если говорить про тенденции и популярность туристско-анимационных мероприятий, следует также учитывать фактор «бренда» в восприятии у туристов. Некоторое ограниченное число событий остаются известными на протяжении десятилетий исключительно благодаря своему образу, плотно засевшему в сознании людей под влиянием когда-то услышанных историй или увиденной давно зрелищной рекламе. Например, Бразилия ассоциируется у нас в головах с роскошными и пышными карнавалами и фестивалями, такими как «Карнавал Рио-де-Жанейро» (Приложение Б – рисунок 1). В настоящее время на 2024 год карнавал входит в топ 5 самых популярных событий года и является

объектом инвестиций известнейших компании «Coca-Cola», «Adidas», «Loreal», «Samsung» и другие, которые таким способом стремятся рекламировать свои бренды перед многомиллионной аудиторией. В последний раз в 2023 году «Карнавал в Рио-де-Жанейро» собрал более 2 млн человек и принес стране доход более \$1.5 миллиарда [24].

В целом, данный карнавал с каждым десятилетием становится все популярнее, подобно Новому году, однако его уникальность в том, что подобную атмосферу «свободы, красок, лета» можно испытать только там, в сердце Бразилии. В целом, Бразилия заслуженно признана лидером развлекательных туристско-анимационных мероприятий, даже слово «карнавал» сейчас неразрывно связано с этой страной. Карнавал в Рио является отличным примером того, как правильное позиционирование и креативность может превратить даже самый обычный локальный праздник в глобальное событие года.

В последние года музыкальные концерты становятся наиболее востребованными среди массовых мероприятий, и не удивительно, что по анализу успешности в 2023 году фестиваль Coachella в Калифорний побил все рекорды и занял первое место в рейтингах популярности Forbes, CNN Travel [25]. Популярность музыкального фестиваля объясняется несколькими интересными факторами. Во-первых, организаторы приглашают самых трендовых исполнителей и любимчиков публики, и выпускают звездный список пораньше для подогрева аудиторий, что 100% гарантирует интерес у публики. Во-вторых, Coachella известен «живым» пением и качественным звуком, правило мероприятия жестко запрещает фонограмму. Также для каждого артиста готовится специальная инсталляция и LED-экраны, людям нравится профессионализм и ответственность фестиваля. Присутствовать на таком значимом фестивале хоть и не успевают все, но по данным мировой аналитической платформы «StatistaCharts» в 2022 фестиваль посетило около 750,000 человек, и это принесло прибыль около \$1,2 миллиарда, что подтверждает статус мероприятия как самого востребованного, особенно в молодежном и взрослом сегменте (Приложение Б – рисунок 2) [26].

Если говорить, про Казахстан с течением времени туристская индустрия страны активно развивается, и внимание к разнообразным развлекательным и анимационным программам для туристов постепенно увеличивается. В Казахстане, как и во всем мире, в настоящее время по популярности можно выделить тематические вечера и шоу, спортивные мероприятия и тематические мастер-классы, так как они обеспечивают уникальный и разносторонний опыт и учитывают интересы и модные новаций в обществе.

В будущем ожидается увеличение популярности этнических анимационных программ таких как экскурсии-квесты с национальными элементами, гастрономические фестивали по национальной кухне, фольклорные шоу, ярмарки ремесленников и различные национальные праздники.

Эта тенденция возрастания числа мероприятия в национальной стилистике предполагается в виду того, что иностранные туристы в особенности проявляют

интерес к аутентичным культурным опытам и взаимодействию с местной культурой при посещении достопримечательных мест. В сочетании с популярными местными достопримечательностями, к примеру, города Туркестан, этнические ивенты помогут усилить привлекательность духовной и культурной сторон путешествия в Казахстан.

На данный момент страна не занимает лидирующую позицию среди стран, активно организовывающих туристские мероприятия. Однако, с получением независимости Казахстан имеет значимые достижения в проведении широкомасштабных мировых событий, таких как Саммит ОБСЕ (Астана, 2010), Зимние Азиатские игры (Астана, Алматы, 2011), Конгресс УЕФА (Астана, 2014), Зимняя Универсиада-2017 (Алматы, 2017), ЭКСПО-2017 (Астана, 2017). Это свидетельствует о наличии необходимого опыта и инфраструктуры в стране. Тем не менее ясно, что для дальнейшего развития туристской отрасли необходимы новые идеи и активные инвестиции в перспективные проекты.

1.2. Востребованность организации туристско-анимационных мероприятий в городской среде

Большинство развитых стран на современном этапе вступили в постиндустриальную стадию своего развития. Одной из характерных признаков постиндустриальной экономики является резкое возрастание роли сферы услуг и сферы обслуживания.

Туристско-анимационные мероприятия, организованные на основе туристских ресурсов стран позволяют активно создавать разнообразные предложения, развивая рынок туризма и формируя актуальные предложения, способные раскрыть сущность многоплановости туристских аттракций.

Имеющийся у Казахстана историко-культурный и природно-климатический потенциал позволяет использовать его как анимационную составляющую и может быть положен в развитие регионов.

В настоящее время, организация туристско-анимационных мероприятий представляет собой необходимый элемент в развитии индустрии туризма, так как не просто привлекает туристов к изучению объектов культурно-исторического, природно-климатического наследия регионов и стран, а также оказывает воздействие на популяризацию этих объектов через организацию туристско-анимационных мероприятий, широкое многообразие которых дает возможность формировать качественные и конкурентные преимущества для всех стран заинтересованных в развитии туризма.

Организация туристско-анимационных мероприятий может стимулировать рост туристской отрасли в городе, создавать новые рабочие места, способствовать развитию туристской инфраструктуры и привлечению инвестиций в развитие городского туризма.

Туристская инфраструктура является основой формирования и специализации туристско-анимационных мероприятий. Использование огромного и разнообразного потенциала города при создании необходимых

условий может дать новый импульс для дальнейшего развития данного типа мероприятий.

Города делят по целому ряду признаков. Не углубляясь в многочисленные классификации и признаки, очевидно что курортный город, расположенный на морском побережье и деловой и промышленный центр имеют различный потенциал для развития организации туристско-анимационных мероприятий.

Города всегда занимали исключительно важное место в истории и культуре разных цивилизаций. Известный исследователь и большой знаток городского пространства Николай Анциферов отмечал, что города - это места встреч и особые узлы, которыми связаны все экономические и социальные процессы. Города - это центры притяжения разнообразных сил, именно они воплощают динамику исторического развития, формируют и раскрывают культурные формы.

С точки зрения посетителей привлекательность города в значительной степени зависит от комфортного городского пространства, созданного специально для людей.

Можно предположить, что большинству потребителей индустрии туризма на отдыхе все же не очень нужно новые знания, люди в первую очередь едут за новыми впечатлениями и социализацией. И чем известнее название места, куда едешь, тем с большим количеством людей можно будет этим поделиться, показать фотографии, и обрадоваться узнав, что вы были в одном и том же ресторане. Очевидно, что города с их достопримечательностями и развитой инфраструктурой наиболее подходят этому требованию. Это является одной из причиной почему именно города, являются центрами привлечения массовых туристских потоков.

Современный город с его сложной и уникальной структурой - одна из важнейших частей культурного пространства, ставшего особенно привлекательной для туристов. В современном мире туризм становится все более важной отраслью экономики, влияющей на социокультурное и экономическое развитие регионов.

Современный туризм может опираться на «не характерные» для классического туриста ценности. Такой вид туризма может «оживлять» целые города (Яркий пример - город Припять или островок Барсакелмес) или определенные городские пространства (заброшенные объекты). Это открывает новые возможности для не туристских городов и пространств, а также самих горожан по - новому осмыслить себя [27].

Горожанин привык воспринимать окружающую его территорию как нечто монотонное и обыденное, а его воздействие с городом представляет собой набор рутины - пробки, поездка на работу и обратно, магазин у дома. Это отталкивает горожанина от своего города. При организованных туристско-анимационных мероприятиях, местный житель, вольно или невольно оказавшийся в составе экскурсии или другого мероприятия в городе, с удивлением открывает его для себя с новой стороны. Любой экскурсовод, аниматор или организатор мероприятия сможет привести десятки подобных примеров в своей

деятельности. Местные жители зачастую впечатлены куда больше приезжих: «Я и не знал, что у нас в городе такое бывает!», «А можно мы с друзьями тоже посетим вас?»

Туризм также мотивирует горожан к предпринимательской деятельности, что стимулирует развитие новых форм экономической активности в городах. Разнообразные мастерские, частные фабрики и т. д. находят возможности для развития проведения мероприятий и мастер - классов.

Представители туристского бизнеса заинтересованы подобным продуктом, так как ремесла представляют хорошую альтернативу однотипным мероприятиям со «стандартными» достопримечательностями. В соответствии, какое - либо производство может стать катализатором развития туризма в том или ином регионе [27, 97 с.].

Городская среда представляет собой стабильную структуру в индустрии туризма. Город существует и развивается, но при этом объекты остаются неподвижными на определенном месте. Потенциал и многоплановость данных объектов может быть раскрыта именно при организации туристско-анимационных мероприятий.

Организация такого отдыха связана с формированием и реализацией таких мероприятий для развлечений в городском пространстве (анимационных программ), которые бы отвлекали отдыхающего от жизненных повседневных проблем, проводили его эмоциональную разрядку, являясь не только средством избавления от усталости, но и средством нейтрализации негативных сторон повседневной жизни [28].

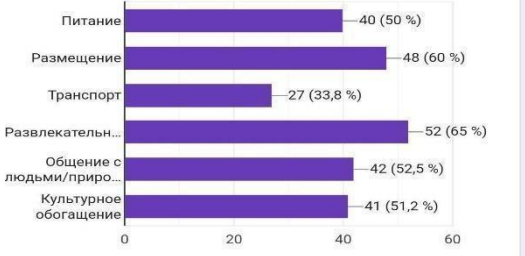
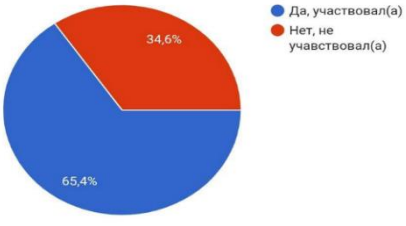
Главный элемент этой системы – объект деятельности, люди (туристы, гости, отдыхающие). Все предназначено для удовлетворения их духовных и физических потребностей. Индустрия туризма основывается в первую очередь на формировании впечатлений у путешественников, вовлекая в данную деятельность все возможные ресурсы, прямо или косвенно определяющие качество предоставляемых услуг.

Поэтому специалистам-организаторам надо знать эти потребности, изучать аудиторию, настроения, интересы и запросы туристов. Без знания людей трудно рассчитывать на достижение желаемого результата и на повышение эффективности интеллектуального и эмоционального воздействия на аудиторию [29].

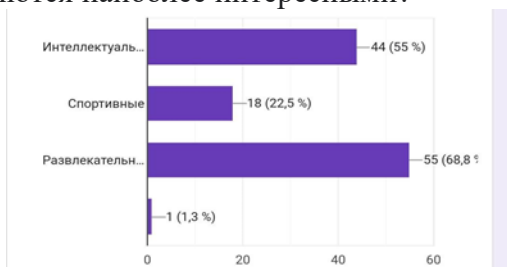
Для определения уровня востребованности организации туристско-анимационных мероприятий был сформирован и проведен опрос, в ходе которого выявлена высокая заинтересованность местных сообществ, туристов, гостей города, местных жителей в организации туристско-анимационных мероприятий в рамках городской среды.

Данный опрос был проведен как на платформе Googleforms, так и в формате живого опроса среди гостей и жителей города Туркестан, туристов и граждан страны, результаты опроса представлены в таблице 1.

Таблица 1. Опрос о востребованности туристско-анимационных программ для туризма Республики Казахстан

Результаты опроса	Анализ результатов опроса																																				
<p>Что для вас наиболее важно в отдыхе?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Категория</th> <th>Количество</th> <th>Процент</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Питание</td> <td>40</td> <td>50 %</td> </tr> <tr> <td>Размещение</td> <td>48</td> <td>60 %</td> </tr> <tr> <td>Транспорт</td> <td>27</td> <td>33,8 %</td> </tr> <tr> <td>Развлекательн...</td> <td>52</td> <td>65 %</td> </tr> <tr> <td>Общение с людьми/приро...</td> <td>42</td> <td>52,5 %</td> </tr> <tr> <td>Культурное обогащение</td> <td>41</td> <td>51,2 %</td> </tr> </tbody> </table>	Категория	Количество	Процент	Питание	40	50 %	Размещение	48	60 %	Транспорт	27	33,8 %	Развлекательн...	52	65 %	Общение с людьми/приро...	42	52,5 %	Культурное обогащение	41	51,2 %	<p>большинство 65% участников выбрали пункт «развлекательные программы», а самое наименьшее количество 33,8% участников выбрали пункт «транспорт». Исходя из этого для большинства важен развлекательный характер отдыха, для того чтобы их путешествия не были заурядными или скучными, и это ещё раз доказывает то, что экскурсии квесты носят в себе наиболее загадочный и развлекательный характер, и они больше способствуют развитию каждого кто находится в команде.</p>															
Категория	Количество	Процент																																			
Питание	40	50 %																																			
Размещение	48	60 %																																			
Транспорт	27	33,8 %																																			
Развлекательн...	52	65 %																																			
Общение с людьми/приро...	42	52,5 %																																			
Культурное обогащение	41	51,2 %																																			
<p>Какие мероприятия в вашем городе вам запомнились больше всего?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Мероприятие</th> <th>Количество</th> <th>Процент</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Наурыз мейра...</td> <td>63</td> <td>77,8 %</td> </tr> <tr> <td>День города</td> <td>17</td> <td>21 %</td> </tr> <tr> <td>День победы</td> <td>17</td> <td>21 %</td> </tr> <tr> <td>День Независи...</td> <td>7</td> <td>8,6 %</td> </tr> <tr> <td>Марафон</td> <td>2</td> <td>2,5 %</td> </tr> <tr> <td>Фестиваль мёда</td> <td>1</td> <td>1,2 %</td> </tr> <tr> <td>Масленица</td> <td>1</td> <td>1,2 %</td> </tr> <tr> <td>Различные фес...</td> <td>1</td> <td>1,2 %</td> </tr> <tr> <td>В городе Актөб...</td> <td>1</td> <td>1,2 %</td> </tr> <tr> <td>День металлурга</td> <td>1</td> <td>1,2 %</td> </tr> <tr> <td>Новый год 31 д...</td> <td>1</td> <td>1,2 %</td> </tr> </tbody> </table>	Мероприятие	Количество	Процент	Наурыз мейра...	63	77,8 %	День города	17	21 %	День победы	17	21 %	День Независи...	7	8,6 %	Марафон	2	2,5 %	Фестиваль мёда	1	1,2 %	Масленица	1	1,2 %	Различные фес...	1	1,2 %	В городе Актөб...	1	1,2 %	День металлурга	1	1,2 %	Новый год 31 д...	1	1,2 %	<p>Большинство участников 77,8% выбрали мероприятие «Наурыз мейрамы», которое было самым запоминающимся для них. Многие в основном записали свои пункты мероприятия, которое было самым запоминающимся для них. Традиционные мероприятия всегда привлекают внимание туристов, так как именно они являются олицетворением культуры народа и представляют собой наиболее аутентичные туристско-анимационные мероприятия.</p>
Мероприятие	Количество	Процент																																			
Наурыз мейра...	63	77,8 %																																			
День города	17	21 %																																			
День победы	17	21 %																																			
День Независи...	7	8,6 %																																			
Марафон	2	2,5 %																																			
Фестиваль мёда	1	1,2 %																																			
Масленица	1	1,2 %																																			
Различные фес...	1	1,2 %																																			
В городе Актөб...	1	1,2 %																																			
День металлурга	1	1,2 %																																			
Новый год 31 д...	1	1,2 %																																			
<p>Какие мероприятия для вас наиболее интересные?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Мероприятие</th> <th>Количество</th> <th>Процент</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Спортивные события - мара...</td> <td>25</td> <td>30,9 %</td> </tr> <tr> <td>Ярмарки и выставки - выс...</td> <td>40</td> <td>49,4 %</td> </tr> <tr> <td>Культурные события - искус...</td> <td>41</td> <td>50,6 %</td> </tr> <tr> <td>Образовательн...</td> <td>30</td> <td>37 %</td> </tr> <tr> <td>Праздники - Масленица, Нау...</td> <td>40</td> <td>49,4 %</td> </tr> </tbody> </table>	Мероприятие	Количество	Процент	Спортивные события - мара...	25	30,9 %	Ярмарки и выставки - выс...	40	49,4 %	Культурные события - искус...	41	50,6 %	Образовательн...	30	37 %	Праздники - Масленица, Нау...	40	49,4 %	<p>большинство участников 50,6% выбрали «Культурные события», исходя из этого для нынешней молодежи, а также для разных возрастных групп всё ещё интересны: культурные события - искусство Казахстана, концерты, театральные представления и т.д. Также участники 49,4% выбирают «Ярмарки и выставки» и «Праздники» это означает что и другие праздники тоже являются наиболее интересными.</p>																		
Мероприятие	Количество	Процент																																			
Спортивные события - мара...	25	30,9 %																																			
Ярмарки и выставки - выс...	40	49,4 %																																			
Культурные события - искус...	41	50,6 %																																			
Образовательн...	30	37 %																																			
Праздники - Масленица, Нау...	40	49,4 %																																			
<p>Участвовали ли вы в экскурсиях-квестах?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ответ</th> <th>Процент</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Да, участвовал(а)</td> <td>65,4%</td> </tr> <tr> <td>Нет, не участвовал(а)</td> <td>34,6%</td> </tr> </tbody> </table>	Ответ	Процент	Да, участвовал(а)	65,4%	Нет, не участвовал(а)	34,6%	<p>большинство участников 65,4% ответили что участвовали в экскурсиях квестах. В настоящее время квесты становятся достаточно популярными и позволяют не просто активно проводить время – но и повышать заинтересованность туристов и предоставлять им разнообразный досуг, главная цель которого – исследование городского пространства.</p>																														
Ответ	Процент																																				
Да, участвовал(а)	65,4%																																				
Нет, не участвовал(а)	34,6%																																				

Какие экскурсии-квесты для вас являются наиболее интересными?



большинство участников 68,8% отметили что наиболее для них интересны «Развлекательные экскурсии квесты». Главная задача подобных видов квестов заключается именно в исследовании города через занимательные туристско-анимационные мероприятия, т.е. через развлечение, где информация преподносится в увлекательной форме.

Таким образом, результаты опроса представленные в таблице 1, подтвердили актуальность организации туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве и подчеркнули их важную роль в развитии туризма, создании позитивного образа города и удовлетворения потребностей и ожиданий туристов и местных жителей. Проведение опроса оказало значительное влияние на создание идеи организации экскурсии-квеста в городе Туркестан, поскольку лучше понятны потребности, интересы и предпочтения потенциальных участников такого мероприятия. Получив ценную обратную связь от потенциальных туристов, а также местных жителей, авторы более точно смогут определить тематику, маршрут, формат и содержание будущего мероприятия.

Вывод: Анализ востребованности организации туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве позволяет сделать ряд важных выводов, которые имеют значимость для практической реализации дипломного проекта:

1. Организация туристско-анимационных мероприятий может положительно повлиять на образ города сделав его более привлекательным для туристов и создавая позитивные впечатления о нём как месте, где можно получить уникальные запоминающиеся воспоминания.

2. Развитие туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве может способствовать росту туристской индустрии, привлечению новых посетителей и повышению уровня туристской активности в регионе.

3. Результаты исследования опроса подтверждают, что современные туристы и местные жители проявляют высокий интерес разнообразным формам досуга и развлечением в городской среде. Организация туристско-анимационных мероприятий может удовлетворить эту потребность и создать привлекательный туристский продукт.

4. Ключевым фактором успешности туристских анимационных мероприятий является их качество и оригинальность. Участники мероприятий ценят инновационные подходы, творческие идеи, высокий уровень организации, инфраструктуру что подчёркивает важность разработки уникальных и привлекательных мероприятий для региона.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о высокой востребованности организации туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве. Дальнейшие исследования и практическая реализация данного направления могут способствовать развитию туризма, созданию позитивного образа города и улучшению качества туристского сервиса.

2. РАЗРАБОТКА ТУРИСТСКО-АНИМАЦИОННОГО МЕРОПРИЯТИЯ «ЭКСКУРСИЯ_КВЕСТ «QAZAQSHA КВЕСТ», Г.ТУРКЕСТАН

2.1 Характеристика туристско-анимационного потенциала города Туркестан

Казахстан - страна с богатым культурным наследием и разнообразными природными ландшафтами, туристские мероприятия представляют собой значимый аспект туристского опыта. Первый Президент Казахстана Нурсултан Абишевич Назарбаев сказал о священном Туркестане так: «Каждый народ, каждое независимое государство должны уточнить свой духовный центр. Духовный центр Казахстана – Туркестан. Он духовное сердце казахского народа» [30].

Древнее название города — Ясы — Туркестан на протяжении почти двух столетий город был резиденцией казахских ханов. До монгольского нашествия, а, возможно, и в XIII-XIV вв. городская территория ограничивалась лишь площадью Культобе и прилегающей территорией. Как предполагают исследователи, это было небольшое поселение в окрестностях Шавгара, бывшего центром одноименного округа. Территория, где ныне расположен мавзолей или, правильнее, ханака (суфийская обитель) Ахмеда Яссауи, была кладбищем поселения Ясы, о чем свидетельствуют многочисленные погребения, обнаруженные на этом участке, которые были частично разрушены при строительстве ханаки в конце XIV в. Несмотря на незначительные размеры, Ясы после падения Шавгара в результате нашествия каракытаев стал центром округа и главным торговым пунктом на пути из Шымкента в Сыгнак. Особую известность город приобрел, когда здесь поселился Ахмед Яссауи — суфийский проповедник и поэт-мистик. После его смерти над могилой был сооружен мавзолей сначала в XII в., а затем в XIV веке, который приобрел репутацию «святого места» [31].

Туркестан – один из немногих городов Средневековья, которому удалось пережить и яростные войны, и разрушения, и засухи.

Расположен в 168 км к северо-западу от Шымкента на Ташкентской железной дороге между Кызылордой и Ташкентом, на правом берегу Сырдарьи, у подножия южных склонов хребта Каратау.

Местонахождение города на древнем караванном пути — ответвлении Великого Шелкового пути — торговой дороги между Дешт-и Кыпчаком и земледельческими оазисами Средней Азии — Хорезмом, Шашем, Бухарой, Самаркандом, благоприятное географическое положение, паломничество к мазару способствовали торговле и развитию селения.

Первые упоминания нынешнего названия города — Туркестан относятся к середине XVI века, когда город стал принадлежать Казахскому ханству. В XVI-XVIII веках Ясы—Туркестан был политическим, экономическим и культурным

центром ханства. Анализ найденных монет показал, что с XVI века в городе действовал монетный двор, чеканивший медные монеты. Чеканка из Туркестана преобладала вместе с ташкентским в кладах XVI-XVII веков, обнаруженных при раскопке городища Отрар. Среди монет Отрара был также найден серебряный чекан из Туркестана с именем шейбанида Искандер хана [32].

Туркестан - город на юге Казахстана, недалеко от реки Сырдарья. С 19 июня 2018 года является административным центром Туркестанской области (ранее — Южно-Казахстанской). Один из древнейших городов Казахстана.

Для определения туристско-анимационного потенциала города Туркестана необходимо выявить его ключевые характеристики. Туркестан – территория древних цивилизаций. Расположенный на ответвлении Великого шелкового пути город Туркестан всегда был духовным и политическим центром тюркоязычных народов. В древности он был столицей Казахского ханства. Сейчас здесь расположены святыни Казахстана и монументальные памятники архитектуры [33].

Природный заповедник Азрет-Султан – уникальное место, где собраны памятники прошлого казахского народа, которые привлекут будущие поколения, если правильно раскрыть туристский и анимационный потенциал этого направления.

Одним из самых популярных мест является захоронение Ахмеда Яссауи, известного на Востоке суфийского поэта и проповедника, над которым в конце XIV века, Эмир Тимур возвел впечатляющее, величественное здание, шедевр средневековой архитектуры – комплекс, сочетавший в себе функции мавзолея, мечети, ханаки и административно-бытовых помещений. В переплетающихся коридорах этого здания эхом раздаются шаги посетителей, решетчатые окна смягчают солнечный свет, погружая помещения в загадочный полумрак – все это завораживает каждого гостя, позволяя окунуться в особую волшебную атмосферу [34].

Важно, что главная достопримечательность города – мавзолей Ходжи Ахмеда Яссауи – включена в список Всемирного наследия ЮНЕСКО [35].

Помимо мавзолея Ходжи Ахмеда Яссауи, в Туркестане есть множество других исторических и культурных достопримечательностей, таких как древние крепости, мечети, музеи и парки. Туристские агентства предлагают разнообразные экскурсии и туры, которые позволяют путешественникам больше узнать об истории и культуре города.

На протяжении многих лет маршрут Великого Шелкового пути проходил через Туркестан – из Китая в страны Ближнего Востока и Европы. Город стал торговым и ремесленным центром Средней Азии. До сих пор считается, что лучшие специалисты прикладного искусства живут на юге Казахстана [36].

Сегодня Туркестан считают второй Меккой мусульман Центральной Азии. Для исповедующих религию ислам - трехкратное посещение этого священного города равносильно паломничеству в Мекку.

Туркестан представлен прежде всего своими глубокими историческими корнями, древними памятниками, местными мастерами, передающими свой

опыт из поколения в поколение, а также религиозным центром для многих мусульман. Тем не менее, современные технологии в области строительства, архитектуры и коммуникаций способствовали появлению древнего города, придав ему новые краски и новые возможности для дальнейшего процветания. [37].

Анализ туристско-анимационных программ, представленный на рисунке 3, позволяет определить высокий потенциал развития анимации для города Туркестан, как сакрального и туристского центра Республики Казахстан.

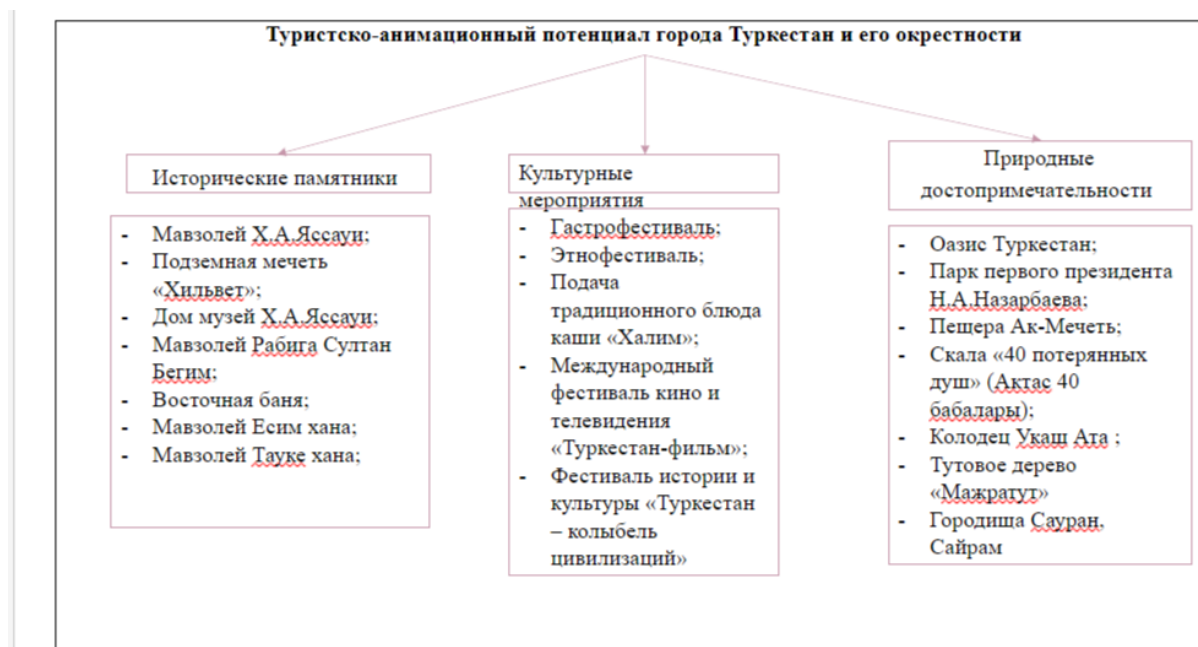


Рисунок 3. Туристско-анимационный потенциал города Туркестан и его окрестности

По рисунку 3 Туристско-анимационный потенциал города Туркестан и его окрестности разделен на 3 главных вида:

Исторические памятники: это объекты архитектуры, искусства или природы, которые имеют значительное историческое, культурное или археологическое значение. Они могут быть сооружениями, памятниками, пещерными рисунками, обелисками, статуями, зданиями и многое другое, которые имеют историческую ценность и свидетельствуют о прошлых эпохах, исторических событиях или значимых личностях. Исторические памятники являются важным источником информации о культуре и истории народа, помогают сохранить наследие предков для будущих поколений и способствуют формированию национальной идентичности (мавзолей Х.А.Яссауи, Восточная баня и т.д.).

Культурные мероприятия: это различного рода мероприятия, организованные для расширения культурного опыта и развития общественной культуры. К ним могут относиться выставки, концерты, театральные постановки, литературные вечера, фестивали и другие мероприятия, направленные на продвижение и популяризацию искусства, истории, культуры и национального наследия (гастрофестиваль, этнофестиваль, подача традиционного блюда каши

«Халим», фестиваль истории и культуры «Туркестан-колыбель цивилизации и т.д.).

Природные достопримечательности: представляют собой естественные объекты или явления, которые привлекают внимание своей уникальностью, красотой или историческим значением. К таким достопримечательностям могут относиться водопады, озера, горы, пещеры, каньоны, пляжи, национальные парки и другие природные образования, которые вызывают у людей интерес и уважение к природе. Посещение природных достопримечательностей способствует обогащению культурного опыта и пониманию важности сохранения природного богатства планеты (Оазис Туркестан, парк первого Президента «Н.А.Назарбаева» и т.д.).

В итоге туристско-анимационный потенциал города Туркестан активно развивается по разным направлениям в сфере туризма. По рисунку 3, расписаны главные направления и самые популярные туристские места в городе Туркестан, который является столицей тюркского народа. Главной особенностью данного рисунка, является полное описание популярных туристских мест среди исторических памятников, начиная с мавзолея Х.А.Яссауи, заканчивая пригородными туристскими местами, которые относятся к древнейшим постройкам давних времен. А также расписаны культурные мероприятия, которые проводятся и празднуются по сей день. На третьем столбце расписаны природные достопримечательности города, куда туристы съезжаются с разных уголков мира, чтобы посмотреть красоты этого города Туркестан.

В Туркестане начал работу туристский комплекс Karavansaray Turkistan - расположенный в 10 минутах от главной достопримечательности Туркестана – мавзолея Ходжа Ахмеда Яссауи. На территории комплекса расположены два современных отеля, с ресторанами, баром, спа центром премиум класса, кинотеатр и торгово-развлекательные объекты. По замыслу авторов проекта, он должен «создать импульс для развития паломнического, гастрономического, историко-познавательного туризма со сроком пребывания как минимум 3 дня» [38].

Туристский потенциал Туркестана очень высок, как и его возможности. На данный момент, местные предприниматели запускают различные проекты по древней столице для любознательных туристов. Дегустация каши «Халим» возле мавзолея Ходжи Ахмеда Яссауи – это возрожденная древняя традиция, когда после пятничной молитвы всех жителей и гостей города угощали блюдом, приготовленному по старинному рецепту. Вынос пятничной халимской каши сопровождался особой церемонией и рассказами о том, как функционировал мавзолей в древности. Посетители имели возможность не только увидеть процесс приготовления халимской каши, но и попробовать ее, окунувшись в атмосферу исторических времен. Гастрономический тур по выпечке лепешек в тандыре. Под руководством профессионального пекаря-тандырщика туристы могут сами приготовить разные виды лепешек, выбрать дизайн или оставить отпечаток своего имени, добавить различные посыпки (кунжут, тмин и т. д.). туристам будут подавать лепешки с чаем и различными приправами-добавками

(масло, мед и т.д.). Детский археологический лагерь TurKIDStan – это возможность для детей погрузиться в историю, археологию и культуру региона в игровом, развлекательном и познавательном формате. В лагере проводятся мастер-классы археолога-историка, а юные туристы могут принять участие в археологических раскопках [39].

Для желающих по запросу также организуются следующие мастер-классы:

- по созданию и производству национальной одежды;
- ковроткачество «Баскуртигу» от народной мастерицы Туркестана на основе эпиграфического оформления из путеводителей;
- о «чтении» ковровой символики у коллекционера ковров и этнографических артефактов;
- по ознакомлению с видами военной формы батыров;

QAZAQSHA BOOTCAMP – это двухдневное интенсивное погружение в казахскую культуру, историю и язык для городских жителей, постепенно теряющих связь со своими корнями. В течение двух насыщенных дней туристы посещают настоящий казахский дом. Во время тура туристы также смогут усовершенствовать свой казахский язык [39].

Помимо этого, в регионе развивается анимация. Все началось с создания новых анимационных персонажей и историй, которые отражают культуру и традиции региона. Эти анимационные персонажи и истории используются для создания мультфильмов, сериалов и других анимационных продуктов, которые предназначены для детей и семейного просмотра и создают «бренд» региона, способствует распространению культуры и традиций Туркестана на международном уровне. Благодаря этому, город становится более известным и привлекательным для путешественников со всего мира, что способствует росту экономики и улучшению имиджа Казахстана в целом.

Одним из успешных анимационных проектов Туркестана является мультсериал «Туркестанская сказка», который рассказывает истории о приключениях героев, основанных на казахских народных сказках и легендах. Мультсериал был создан в сотрудничестве с местными аниматорами и сценаристами, чтобы сохранить традиции и культуру региона.

К слову, число приезжающих сюда в последние годы заметно растет, а вышеперечисленные проекты, только приумножают это число. Разработанный авторами интерактивный тур «QAZAQSHA KBECT» - увлекательное путешествие, погружающее в атмосферу, культуру, истории и традиций Казахстана, который также раскроет весь туристско-анимационный потенциал города.

Вывод: развитие туризма и анимации в Туркестане является важным шагом для улучшения экономического роста и продвижения культуры и традиций региона. Благодаря созданию инфраструктуры для туристов, разработке новых туристских продуктов и анимационных проектов, город становится более привлекательным для посетителей и способствует росту экономики и улучшению имиджа Казахстана. Город Туркестан с его богатейшей историей и культурным наследием обладает значительным туристско-анимационным

потенциалом. В первую очередь стоит рассматривать исторические достопримечательности, такие как Мавзолей Ходжа Ахмеда Яссауи, внесенный в список всемирного наследия ЮНЕСКО, который привлекает своими архитектурными шедеврами туристов со всего мира. Во-вторых, Туркестан является важным религиозным центром привлекающих множество паломников и поклонников ислама. Это делает город значимым пунктом для развития религиозного туризма. В-третьих, Туркестан славится своими мастерскими, где местные мастера создают традиционные изделия из кожи, текстиля, глины, керамики и прочих материалов. Это представляет интерес для туристов желающих приобрести уникальные сувениры, познакомиться с местными ремесленными традициями. В Туркестане регулярно проводятся культурные и общественные мероприятия, такие как фестивали, ярмарки, концерты, направленные на культурное обогащение местного населения. Эти события придают городу живость и привлекательность для туристов, желающих познакомиться с казахской культурой и традициями.

2.2 Разработка методики создания туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA KBECT»

«QAZAQSHA KBECT» — это командные соревнования в казахстанском стиле, в которых участники делятся на команды и выполняют различные задания, чтобы заработать очки. По итогам квеста победителем признается группа, набравшая наибольшее количество баллов. Квест призван показать традиционную казахскую культуру и обычаи.

Основная идея организации экскурсии-квеста «QAZAQSHA KBECT» заключалась в том, чтобы показать всю историю казахского народа от истоков до наших дней. Само название «QAZAQSHA KBECT» произносится как «Казахский квест», что означает «поиск древних мест, где когда-то кипела вся жизнь, а теперь превратилась в древние песчаные дюны». Как уже говорилось выше, экскурсия-квест – это интересное и познавательное получение новой информации в определенной области посредством различных логических, мыслительных или двигательных игр с использованием различных инструментов в зависимости от времени.

Основная цель экскурсии - квеста «QAZAQSHA KBECT» заключалась в том, чтобы позволить участникам войти в интересный мир истории города Туркестан, культуры и архитектуры этого города, а также использовать свои логические способности, найти способы решения головоломок, данных во время квеста-экскурсии и выполнить все задания и завершить квест.

Одной из целей экскурсии - квеста был образовательный аспект. Участники не только слышали и увидели интересную информацию о достопримечательностях и истории города Туркестана и его жителях, но и получили возможность активно взаимодействовать с окружающей исторической

средой. Это квесты, которые дают уникальную возможность проникнуть в атмосферу прошлого, не увидеть историю издалека, а прочувствовать ее самому.

Еще одной важной целью экскурсии-квеста был развлекательный аспект. Участники не просто слушали лекции или рассматривали достопримечательности – они активно участвовали в разгадывании загадок, ребусов, квестов и заданий. Это сделало экскурсию запоминающейся и интересной, а также помогло улучшить общение между участниками, так как им приходилось работать вместе, где участники случайным образом делились на группы, перетягивая ленточки разного цвета для успешного прохождения квеста.

Еще одной важной целью экскурсии-квеста было развитие творческих способностей и логического мышления участников. Решение различных головоломок и задач требует не только знаний и умений, но и аналитических способностей, логического мышления и творческого подхода к решению задач. Таким образом, участники получили возможность развить свои познавательные способности, повысить концентрацию и внимание, а также улучшить коммуникативные навыки.

А миссией экскурсии-квеста «QAZAQSHА КВЕСТ» было разгадывание тайн исторического прошлого города Туркестан, как столицу «Тюркского народа». Где участники участвуя в нашей экскурсии квесте побывали в уникальном музее – заповеднике Азрет Султан, где когда то проходил Великий Шелковый Путь, были построены: великий мавзолей Ходжи Ахмеда Яссауи (XIV- XVIвв), восточная баня (XV века), жума мечеть (где когда то жил сам Ходжа Ахмед Яссауи), подземная мечеть Хильвет, ханская ставка XV – XVIII веков, жилые дома (которые строились начиная с VI вплоть до XX веков)[40].

Миссия экскурсии - квеста также способствовала развитию творческого мышления и способностей к решению проблем. Участников обучали находить скрытые подсказки, разгадывать коды и выполнять различные задания, которые позволяли им решать головоломки и развивать навыки логического мышления.

Этот вид экскурсии подойдет как детям, так и взрослым, ведь каждый найдет в ней что-то интересное и интересное. В ходе миссии участники смогут развить свои логические и аналитические способности, улучшить взаимоотношения в команде, научиться быстро и эффективно решать проблемы.

Главное преимущество такого квеста-экскурсии в том, что она не только интересна, но и познавательна. Участники смогут узнать много нового об истории, культуре и искусстве, проникнуться атмосферой прошлого и почувствовать себя участниками настоящего приключения.

Благодаря миссии экскурсии-квеста участники смогли укрепить свои взаимоотношения в команде, работая вместе для успешного выполнения поставленной задачи. Ведь разделение обязанностей, обмен информацией и поддержка друг друга – все это способствует улучшению командной работы и повышению доверия между участниками.

Итак, миссия любой экскурсии-квеста – это интересное и увлекательное приключение, помогающее участникам не только провести время с пользой, но и развить различные навыки и умения. Участвуя в такой экскурсии, люди смогут

попасть в увлекательный мир загадок и тайн, открыть тайны прошлого и насладиться незабываемым приключением.

Организация экскурсии-квеста «QAZAQSHА КВЕСТ» требует:

- Подбор программы для участников.
- Обучение профессиональных гидов и кураторов, а также подготовка необходимых оборудований и реквизитов.
- Разработка экскурсионного маршрута и плана с остановками в ключевых точках.
- Подготовить информационные материалы квеста о истории и достопримечательностях.
- Приобретение необходимых разрешений и документов для проведения экскурсии.
- Разработка сценария квеста с загадками и головоломками.
- Подготовка печатного маршрута инструкции для участников, а также ознакомление с мерами безопасности.
- Реализация экскурсии - квеста. (Рисунок 4).



Рисунок 4. Пошаговая методика разработки экскурсии-квеста «QAZAQSHА КВЕСТ» (составлено авторами)

На рисунке 4 сформулирована и создана пошаговая методика разработки экскурсии-квеста, которая может быть применима и в других регионах.

Этап 1. Подбор программы для участников экскурсии-квеста - это важный этап, требующий внимательного анализа и планирования. Процесс начинается с определения целей и целевой аудитории мероприятия. Определение целей помогает определить основные темы и направления, которые будут затронуты в ходе квеста, а также ключевые достопримечательности и маршруты, которые следует включить в программу. Проводится исследование и анализ доступных ресурсов и возможностей, таких как исторические объекты, культурные мероприятия, природные достопримечательности и другие интересные места, которые могут быть включены в программу экскурсии-квеста. Важно учитывать интересы и предпочтения целевой аудитории, чтобы создать максимально увлекательный и запоминающийся опыт для участников. Необходимо создать баланс между образовательным и развлекательным контентом, чтобы участники

получили не только новые знания, но и положительные эмоции и впечатления от мероприятия.

Этап 2. Обучение гидов и кураторов, а также подготовка необходимых реквизитов для экскурсии-квеста - это ключевой момент в обеспечении высокого уровня организации и проведения мероприятия. Процесс обучения начинается с тщательного подбора кандидатов на роль гидов и кураторов, учитывая их образование, коммуникативные навыки и знание предметной области, связанной с маршрутом экскурсии-квеста. После отбора проводится специальное обучение, включающее в себя изучение основных тем и достопримечательностей, входящих в маршрут, а также методик проведения интерактивных мероприятий и взаимодействия с участниками. Гиды и кураторы также обучаются работе с реквизитом, необходимым для проведения квеста, таким как карточки с заданиями, карты маршрутов, устройства для взаимодействия с участниками и т. д. Параллельно с обучением происходит подготовка необходимых реквизитов и материалов для проведения экскурсии-квеста. Это включает в себя изготовление карточек с заданиями и загадками, подготовку карт и планов маршрутов, подготовку аудио- и видеоматериалов, а также подготовка костюмов. Все это необходимо для того, чтобы обеспечить плавное и эффективное проведение квеста и достичь максимальной удовлетворенности участников.

Этап 3. Разработка экскурсионного маршрута и плана с остановками в ключевых точках в экскурсии-квесте - это важный этап, определяющий структуру и содержание мероприятия. Процесс начинается с изучения территории и определения основных достопримечательностей, которые следует включить в маршрут. Это может включать исторические памятники, культурные объекты, природные уголки, архитектурные шедевры и другие интересные места, отражающие дух и характер города или региона. Задача разработчиков - обеспечить логичную последовательность перемещения от одной точки к другой, чтобы создать кинематографичный и интересный сценарий экскурсии-квеста. Важно также учитывать время, необходимое для прохождения каждой остановки, чтобы обеспечить плавный и комфортный ход мероприятия. Такой подход позволяет создать захватывающий и запоминающийся опыт для участников, позволяя им не только узнать что-то новое, но и активно участвовать в процессе исследования и открытия новых мест.

Этап 4. Подготовка информационных материалов для квеста о истории и достопримечательностях в экскурсии-квесте включает в себя сбор, анализ и обработку информации о местности, через которую пройдет маршрут. Сначала проводится исследование истории города или района, выявляются ключевые события, исторические факты и интересные аспекты, которые могут быть включены в квест. Для этого используются различные источники информации, такие как архивы, местные исторические публикации, интернет-ресурсы, консультации с экспертами и местными жителями. Затем подготовленные данные адаптируются под формат квеста, чтобы сделать информацию интересной и доступной для участников. Это может включать в себя создание кратких и увлекательных рассказов об исторических событиях, описание

достопримечательностей, интересных фактов и анекдотов, которые можно будет использовать в заданиях и загадках квеста. Также разрабатываются визуальные материалы, такие как фотографии, карты, иллюстрации, которые будут использованы в экскурсии-квесте. В результате этого этапа подготовки информационные материалы становятся основой для проведения захватывающего и познавательного квеста, погружающего участников в увлекательный мир истории и культуры города.

Этап 5. Приобретение необходимых разрешений для проведения экскурсии-квеста является важным юридическим шагом, направленным на обеспечение законности и безопасности мероприятия. Осуществляется подача необходимых заявлений и запросов на получение разрешений у компетентных органов и учреждений, у местной администрации. Это может включать в себя получение разрешений на использование общественных мест, проведение мероприятий в исторических зданиях или памятниках и другие необходимые разрешения. Важно учитывать, что процесс получения разрешений может занимать время, поэтому необходимо начинать этот шаг заблаговременно, чтобы обеспечить успешное проведение экскурсии-квеста в запланированное время.

Этап 6. Разработка сценария квеста с головоломками и загадками в экскурсии-квесте представляет собой творческий и увлекательный процесс, направленный на создание захватывающего и запоминающегося опыта для участников. Происходит разработка сюжета квеста, который включает в себя последовательность событий, загадок, головоломок и заданий, которые участники должны будут решать в ходе экскурсии. Головоломки и загадки могут быть разнообразными и варьироваться от логических задач и криптографических головоломок до занимательных фактов и исторических вопросов. Ключевым моментом является балансирование сложности и увлекательности заданий, чтобы они были достаточно интересными и вызывающими, но при этом не слишком сложными для выполнения. Кроме того, важно учитывать логическую последовательность и связь между заданиями, чтобы создать цельный и увлекательный сюжет квеста. В процессе разработки также необходимо учесть адаптацию заданий под разные возрастные категории и уровни подготовки участников, чтобы обеспечить равные возможности для всех участников. В итоге, хорошо разработанный сценарий квеста с головоломками и загадками поможет создать неповторимый и увлекательный опыт для участников, позволяя им не только узнать что-то новое, но и испытать удовольствие от решения задач и погружения в атмосферу приключения.

Этап 7. Подготовка печатного маршрута и инструкции для участников, а также ознакомление с мерами безопасности в экскурсии-квесте - это важные шаги, направленные на обеспечение комфорта, безопасности и понятности для всех участников мероприятия. Сначала разрабатывается печатный маршрут, который включает в себя карту с указанием основных точек маршрута, мест остановок, достопримечательностей и обозначением заданий или головоломок. Важно, чтобы маршрут был понятным и легко читаемым для всех участников, даже для тех, кто не знаком с местностью.

Этап 8. Реализация экскурсии-квеста - это финальный и одновременно наиболее ответственный этап, на котором все подготовленные ранее компоненты сходятся в единый организованный процесс. Гиды или кураторы, заранее подготовленные и обученные, ведут участников по маршруту, предоставляя информацию об исторических событиях, достопримечательностях и решаемых головоломках. В процессе движения каждая остановка сопровождается объяснениями и заданиями, которые участники решают вместе или группами. Организаторы также следят за тем, чтобы все проходило гладко и безопасно, обеспечивая поддержку и помощь участникам в случае необходимости. По завершении маршрута проводится небольшое отчетное обсуждение, где участники могут поделиться своими впечатлениями и взаимными открытиями. Этот этап завершается подведением итогов и выдачей благодарностей участникам и организаторам за успешно проведенную экскурсию-квест.

Исходя из вышеперечисленных этапов, была разработана методика и реализована экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ». В основе методики учитываются особенности местности, предпочтения целевой аудитории, необходимый инвентарь, подготовка и обучение кадров (гидов и кураторов), меры безопасности и одобрения со стороны местных организаций.

Затем разрабатывается инструкция для участников, которая содержит информацию о правилах поведения во время квеста, порядке выполнения заданий и другие важные сведения. Инструкция также может содержать информацию о культурных особенностях местности, этикете взаимодействия с местными жителями и прочие полезные советы.

Важным аспектом подготовки к экскурсии-квесту является ознакомление участников с мерами безопасности. Это включает в себя объяснение правил поведения на улице, соблюдение личной безопасности, а также действия в случае возникновения чрезвычайной ситуации или потери. Организаторы также могут провести небольшое обучение по основам первой помощи или предоставить контактные данные экстренных служб для своевременной помощи. Все эти меры направлены на обеспечение безопасности и комфорта участников во время проведения экскурсии-квеста, а также на создание позитивного и запоминающегося опыта для всех участников.

В ходе экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» были использованы современные инновационные технологии в виде QR кодов, где участники проходили этапы квеста используя некоторые шаги:

1. Включить смартфон;
2. Зайти в Google камеру;
3. Сканировать предоставленный QR код;
4. Прочитать всю информацию которая предоставлена там;
5. И найти где же находится их следующая станция;
6. Затем идти на новую станцию квеста.

Использование QR кодов дали свои преимущества, того что многим юным участникам нашего проекта «QAZAQSHA КВЕСТ» были заинтересованы в том что же находится в этом QR коде, а также это помогло участникам быстро

сориентироваться на новом месте; найти новое расположение следующей станции; быстрая разгадка всех загадок; у участников, также в ходе чтения информации через свои смартфоны уже формировалось представление о следующей станции благодаря нашим подсказкам находящимся в QR коде.

Экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» берет свое начало у ворот «Мусалля какпа», где участники были сформированы на две команды с помощью лент (1-ая команда-красного цвета, 2-ая команда-синего цвета). После распределения на две команды началась экскурсионная часть, где гидами была предоставлена информация об воротах «Мусалля какпа», Восточная Баня, подземная мечеть «Хильвет» и Жума мечеть. После окончания экскурсионной части, началась интерактивная часть со станции «Чеканщик». Куратором было выдано 3 загадки для каждой команды. После нахождения ответов на загадки куратор предоставил QR код для прохождения на следующую станцию (Рисунок 5).



Рисунок 5. Фотографии с организации экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ»

Так, сам QR код представляет собой зашифрованный штрихкод, где хранится определенная информация на примере станции «Эпиграфика құпиялары» (Таблица 2).

Примером задания может быть:

Шаг 1: У куратора станции получите изображение одной из стен мавзолея. На нем будет выделен тот участок, который вам необходимо расшифровать.

Шаг 2: Определите ячейку в которой зашифрована необходимая вам фраза.

P.S. чтение эпиграфики подчиняется правилам чтения арабского языка, т.е. справа-налево. При составлении эпиграфических рисунков архитекторы придерживались нескольких правил: циклично повторяющийся рисунок и повторение рисунка с поворотом его на 90° , а надписи складываются непосредственно из светлых плиток, темно-синие служат как ограничители, обозначающие первую и последнюю букву фразы.

Шаг 3: После локализации рисунка на каждом из фасадов, с помощью переводчика, полученного от куратора, определите символы куфического шрифта, из которых состоят слова, а потом составьте из них предложение.

Шаг 4: В результате перевода, вы получите некое послание, которое нужно сопоставить с предложенными вариантами и получить правильный ответ.

Шаг 5: Правильно переведенная фраза и будет ключом к следующему заданию (Таблица 2).

Таблица 2. Пример QR кода станции Эпиграфика купиялары

		 <p>На этой станции мы с вами попробуем разгадать одну из многих зашифрованных надписей Амира Тимура!</p> <p>Почувствуйте себя учеными - эпиграфологами, которым предстоит расшифровать одну из множества зашифрованных Амиром Тимуром надписей.</p> <p>Шаг 1: У куратора станции получите изображение одной из стен мавзолея. На нем будет выделен тот участок, который вам необходимо расшифровать.</p> <p>Шаг 2: Определите ячейку в которой зашифрована необходимая вам фраза.</p> <p>P.S. чтение эпиграфики подчиняется правилам чтения арабского языка, т.е. справа-налево. При составлении эпиграфических рисунков архитекторы придерживались нескольких правил: циклично повторяющийся рисунок и повторение рисунка с поворотом его на 90°, а надписи складываются непосредственно из светлых плиток, темные служат как ограничители обозначающие первую и последнюю буквы фразы.</p> <p>Шаг 3: После локализации рисунка на каждом из фасадов, с помощью переводчика, полученного от куратора, определите символы куфического шрифта, из которых состоит слова, а потом составьте из них предложение.</p> <p>Шаг 4: В результате перевода, вы получите некое послание, которое нужно сопоставить с предложенными вариантами и получить правильный ответ.</p> <p>Шаг 5: Правильно переведенная фраза и будет ключом к следующему заданию</p>
---	---	---

На этой станции участникам предстояло разгадать тайны одного из стен великого архитектурного сооружения мавзолея Ходжи Ахмеда Яссауи (Рисунок 6).



Рисунок 6. Фотографии с организации экскурсии-квеста «QAZAQSHА КВЕСТ»

На рисунке 6 представлен процесс похождения одной из самых сложных частей экскурсии-квеста, а именно исследование эпиграфики, расшифровка текста и его перевод. Данное задание позволяет сформировать у туристов новые знания, пробудить интерес к исламу и изучению языка.

Станция «Аркан тартыс» («Перетягивание каната») – Посередине площадки кладется канат, середина каната отмечается ленточкой, под серединой каната проводится поперек черта. Играющие берутся за канат и поднимают его с пола.

По сигналу играющие стараются перетянуть канат в свою сторону, команда которая перетянула канат на свою сторону становится победителем (Таблица 3).

Таблица 3. Пример QR кода станции «Аркан тартыс»

<p>Арқантартыс</p>  <p>Арқан тартыс</p>		 <p>Арқан - тартыс</p> <p>Хотите познакомиться с национальной казахской игрой, вспомнить детство и заодно согреться?</p> <p>Добро пожаловать на станцию "Qazaqña эстафета" Вам предстоит разделится на 2 команды по 10 человек. Не забудьте дать название вашей команде. Далее внимательно слушаем инструктора. Эстафета будет состоять из нескольких игр, чья команда больше всех наберет очков та и победила. Но не волнуйтесь, в конечном итоге сумма обеих команд будет сравниваться с другими командами. Так что пожелайте друг другу удачи.</p> <p>Так какие будут игры спросите вы? «Арқан тартыс» («Перетягивание каната») – Посередине площадки кладется канат, середина каната отмечается ленточкой, под серединой каната проводится поперек черта. Играющие берутся за канат и поднимают его с пола. По сигналу играющие стараются перетянуть канат в свою сторону</p>
--	---	--

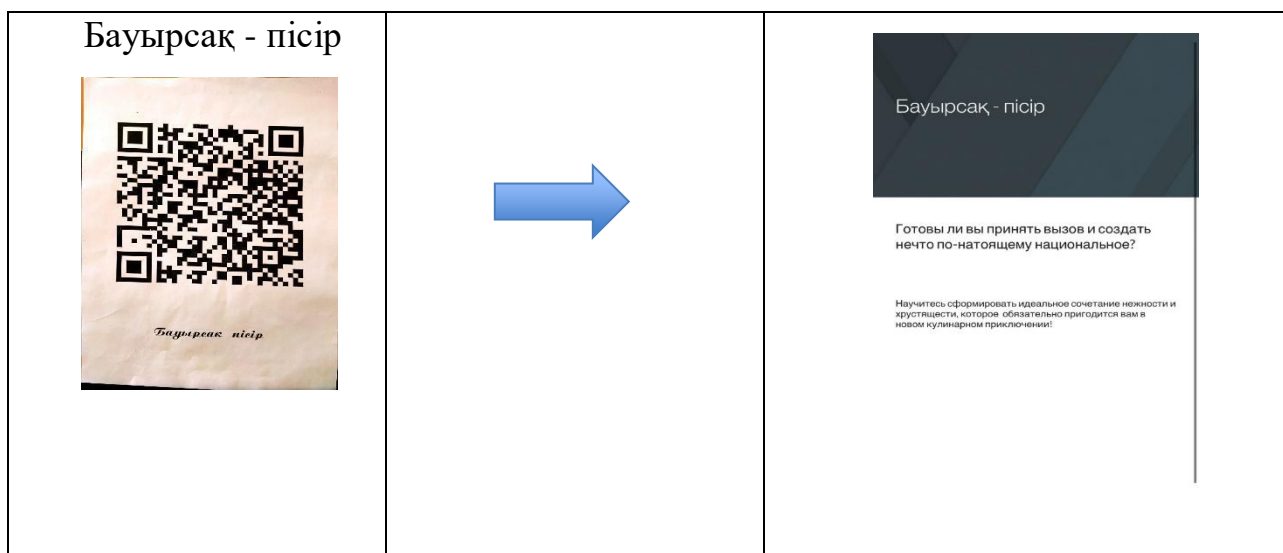
Так, в таблице 3 представлен QR код, направляющих участников экскурсии-квеста к самому спортивному заданию. Важно отметить, что успех разработанной программы был обеспечен разнообразием заданий, как интеллектуальных, так и творческих, а также спортивно-зрелищных (Рисунок 7).



Рисунок 7. Выполнение задание станции «Аркан тартыс»

Следующей станцией стал кулинарный матер-класс. На станции «Бауырсақ пісір» участникам предстояло самим познакомиться с искусством казахской кулинарии в виде готовки казахского национального блюда - «баурсақ». Где участники сами раскатывали тесто, пекли баурсаки, а затем сами же его попробовали, разливали себе чай и наслаждались вкусной станцией Бауырсақ пісір (Таблица 4).

Таблица 4. Пример QR кода станции Бауырсақ - пісір



Выполнение задания на станции «Бауырсақ пісір» имело несколько задач, первостепенной несомненно является приобщение к культуре казахского народа, через приготовление национального блюда, а также на данном этапе туристы смогли подкрепить свои силы чаем с приготовленным угощением (Рисунок 8).




Рисунок 8. Выполнение задание станции «Бауырсақ пісір»

Станция «Хан Ордасы» – это увлекательная. ролевая игра. Участникам необходимо вытянуть жребий, в котором указан один из исторических персонажей с его достижениями и характеристиками.

Существует 3 типа персонажей: Хан/Ханша, Бий и Батыр. Каждая ячейка должна выдвинуть на выборы своего кандидата и за 2 минуты презентовать и объяснить почему именно он/она достойны зваться Ханом всех времен и народов.

В презентации должны участвовать все члены ячейки, но действовать и говорить им надо соответственно своим ролям. Оценивается сплоченность действий и убедительность презентации. Всей группе дается 3 минуты на обсуждение и поиск консенсуса. Вся группа должна проголосовать за Хана и его ячейку. Выбор должен быть единогласным (Таблица 5).

Таблица 5. Пример QR кода станции Хан Ордасы

<p>Хан - Ордасы</p> 		<p>Хан - Ордасы</p> <p>Сейчас вы попадете в Древний Туркестан 16 века и сами сможете поучаствовать на Курултае Казахского ханства!</p> <p>Вам предстоит выбрать себе достойного лидера. Выбор должен быть единогласным, иначе вся группа потеряет баллы в командном зачете. Победившая ячейка получит бонусные баллы в индивидуальном зачете.</p> <p>Шаг 1: Вам необходимо вытянуть жребий в котором указан один из исторических персонажей с его достижениями и характеристиками. Существует 3 типа персонажей: Хан/Ханша, Бий и Батыр. Персонажи из одного столетия работают вместе и представляют собой одну ячейку. В общем в группе может быть 6-7 ячеек.</p> <p>Шаг 2: Каждая ячейка должна выдвинуть на выборы своего Хана и за 2 минуты презентовать и объяснить почему именно он/она достойны зваться Ханом всех времен и народов. В презентации должны участвовать все члены ячейки, но действовать и говорить им надо соответственно своим ролям. Оценивается сплоченность действий и убедительность презентации</p> <p>Шаг 3: Вся группа дается 3 минуты на обсуждение и поиск консенсуса</p> <p>Шаг 4: Вся группа должна проголосовать за Хана и его ячейку. Выбор должен быть единогласным.</p>
---	---	---




Задания разработанные для экскурсии-квеста «QAZAQSHА КВЕСТ» имели и творческое направление, так участники могли стать актерами, перевоплотившись в роли отведенные для них в задании (Рисунок 9).



Рисунок 9. Выполнение задание станции «Хан Ордасы»

Станция «Көңіл күй» - предстоит ознакомиться с народными музыкальными инструментами и создать свою собственную музыкальную композицию. Для этого каждый из участников должен выбрать себе функцию: режиссер-постановщик/композитор, музыканты, поэт, певцы, танцоры, видео-оператор. Данное задание позволяет не только вовлечь участников в творчество, но и познакомить с музыкальной культурой казахского народа. Стоит отметить, что для данной станции должны использоваться аутентичные, национальные казахские инструменты, а задача туристов заключается в развитии творческих способностей (Таблица 6).

Таблица 6. Пример QR кода станции «Көңіл күй»

<p>Көңіл – күй</p> 		 <p>Музыка - это то, что всегда присутствовало в жизни кочевников. А вы умеете играть на музыкальных инструментах? Сейчас проверим!</p> <p>Вам предстоит ознакомиться с народными музыкальными инструментами и создать свою собственную музыкальную композицию.</p> <p>Шаг 1: Изучите вместе с куратором станции каждый из представленных инструментов</p> <p>Шаг 2: Теперь вам предстоит создать свой ансамбль и свою музыкальную композицию. Для этого каждый из вас должен выбрать себе функцию:</p> <ul style="list-style-type: none"> • режиссер-постановщик/композитор (1 чел) • музыканты (8 чел) • поэт (1 чел) • певцы (5 человек) • танцоры (4 человек) • видео-оператор (1 чел) <p>Шаг 3: Созданную цельную композицию необходимо исполнить прямо на улице и снять все на видео</p>
--	---	---

Музыкальная станция «Көңіл күй» позволяет не просто познакомиться с музыкальными инструментами, но и попробовать поиграть на них, после краткого мастер-класса (Рисунок 10).



Рисунок 10. Выполнение задание станции «Көңіл күй»

Таким образом, создание и использование инновационного метода - QR кодов привело к быстрому, эффективному доступу к информации; не требует лишнего ввода данных; экономии времени; отслеживанию по времени участников для успешности прохождения и для подготовки к следующей станции; безопасности данных; экологичности и быстрой работе с информациями. В целом использование QR кодов позволяет обогатить экскурсию-квест новыми возможностями и сделать ее более интерактивной, информативной и увлекательной для участников.

2.3 Внедрение туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» в городском пространстве г.Туркестан

Проект экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» проходил в групповом формате и был специально реализован для студентов 2-го курса Международного университета Туризма и Гостеприимства. Основной темой было раскрытие и познание культурно-исторического музея заповедника Азрет Султан. Целью квеста было поддержание культурного наследия, а также раскрыть историю самого города Туркестан - столицы тюркского мира. Было разработано 7 различных заданий на 7 разных локациях - станциях с определенными наименованиями, где путешественники не только потрудились физически, но и умственно.

Разработка экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» проходила в несколько этапов и реализовывалась в контексте дисциплины «Анимационная деятельность в туризме». Задания были сформированы как в виде практических, так и в виде самостоятельных работ, аудиторных и внеаудиторных форматов:

Этап 1 – Исследование и анализ туристско-анимационного потенциала города Туркестан;

Этап 2 – Разработка туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ», формирование целей, задач и плана мероприятия;

Этап 3 – Разделение должностных обязанностей и назначение ответственных на этапах мероприятия;

Этап 4 – Подготовка и презентация мероприятия, защита работы в форме теоретического моделирования;

Этап 5 – Реализация проекта для групп 2 курса на внеаудиторном занятии, дата проведения 01.12.2023 г (Рисунок 11).





Рисунок 11. Проведение туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» (фотография из архива авторов)

Этапы подготовки, продвижения и реализации туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» проходили в рамках дисциплины «Анимационная деятельность в туризме» на базе Международного университета туризма и гостеприимства (МУТиГ). В качестве апробации был выбран комплекс «Азрет Султан», а участниками стали студенты, обучающиеся по дисциплинам «Музееведение», «Туристское-краеведение», «Экскурсоведение». Данное мероприятие было проведено не только с целью активного времяпрепровождения, но и позволило укрепить взаимосвязь курсов и дисциплин, обусловленных наличием пре и постреквизитов в рамках образовательных программ по туризму МУТиГ.

Сама программа туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» состояла из нескольких этапов (таблица 4), которые позволили эффективно реализовать основную цель – исследование города в развлекательной форме экскурсии квеста. Каждый из этапов (станций) программы имел ключевое значение и позволил создать достаточно интересное туристско-анимационное мероприятие. Выполняя задание, каждая из двух команд продвигалась от станции к станции, приобретая знания и умения в различных областях – этнографии, культуре, истории, лингвистики и т.д.

Таблица 8. Программа туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ»

Этап	Описание этапа
<p style="text-align: center;">Жұмбақ шебер (Чеканщик)</p>  <p style="text-align: center;">Первая станция на пути экскурсантов</p> <p>1) Ознакомление и приветствие студентов на станции. Рассказ куратора про историю чеканки монет</p> <p>2) Разогрев : каждая команда получает по 2 загадки и цель – найти спрятанные монеты. Далее эти монеты обмениваются на QR коды с подсказкой</p> <p>• Инвентарь : 4 монетки по 200 сум распечатанные загадки и QR коды • Тайминг : 15/20 минут • Риски : сложности с решением загадки</p>	<p>Станция «Чеканщик» - Первая станция и начало экскурсии - квеста. Были разработаны загадки для двух команд, где ответы служили подсказками для следующих станций. Ценность - работа в команде, быстрое принятие решений.</p>
<p style="text-align: center;">Станция "Хан Ордасы"</p> <p>Станция Хан Ордасы включает в себя девятиэтапную анимационную ролеву игру миссия которой заключается в поиске выдающегося лидера для народа представляющего разнообразие вневой общества также как Батыра, Бия и Хана. Уникальность станции проявляется в высокой ценности, которую она придает лидерству, стимулирует игроков проявить свои лучшие качества и навыки на пути к избранно.</p>  <p>Кадричел 1. Анонсирование для спектакля. Кадричел 2. Критерии спектакля "Хан Ордасы"</p> <p style="text-align: right;">План:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Речь куратора - раскрывается история Ханской станицы - святого места, где наши участники исполняют свои роли. (4 минуты) 2. Жеребьевка - в оживленной жеребьевке каждый участник тинет картонку с именем хана, Бия или Батыра. Знакомство с их историей подчеркивает важность выбранной роли. (3 минуты) 3. Подготовка претендентов - в момент решающего выбора достойного лидера на сцене появляются три итоговых претендента, олицетворяя разнообразие характеров и качества. (4 минуты) 4. Выбор хана - в финальном акте зрительке окуивает энергия и восторг, а народ делает свой выбор, уделяя внимание речам и уверенности претендентов. (7 минут) 	<p>Станция «Хан Ордасы» - ролевая игра. Одна из самых интересных станций, где участники должны были примерить на себя роль Хана, Бия и Батыра и воздвигать от своего лица кандидатуру в лидеры всей группы. Ценность - Лидерство</p>

 <p>Центральная и второй дворик и северный фасад мавзолея Х.А.Яссауи</p>  <p>Правая, левая и центральная части северного фасада мавзолея Х.А.Яссауи</p> <p>В наше время известна тема замаскированного Амира Тимура (1371-1405), преследовавшего в своей деятельности, в первую очередь, политические цели. Однако, эпиграфические надписи данного сооружения на уникальном архитектурном сооружении, возведенном на территории Казахстана, остаются неприкосновенными и исследованными.</p> <p>Эпиграфика купиялары</p> <p>Все части мавзолея скрывают в себе множество секретов и тайн надписей Амира Тимура и мы стараемся расшифровать хотя бы северный фасад мавзолея Х.А.Яссауи. Все отснятые кадры с правой, левой и центральной стороны я зашифровала нашим юным путешественникам и они отдавали эти части.</p>	<p>Станция «Эпиграфика» - Раскрытие тайн великого сооружения Амира Тимура. На одном из фасадов мавзолея Ходжи Ахмеда Яссауи зашифровано тайное послание, которое каждой группе необходимо было расшифровать, для прохождения на следующий этап. Ценность - Пространственное мышление, навыки критического мышления</p>
<p>Мастер класс "Бауырсақ пісір"</p> <p>Вступление Участники, прибыв на мою станцию, были тепло встречены, и мы быстро обжились. Затем начался заворающий мастер-класс по приготовлению бауырсака, где я делилась лайфхаками и секретами этого традиционного казахского блюда.</p> <p>Активная часть Совместно мы готовили тесто, формировали бауырсаки и затем перенесли процесс на ошак - традиционную казахскую печь. Этот этап мастер-класса стал не только кулинарным, но и культурным погружением в традиции региона.</p> <p>Умение и участие Туристы активно участвовали, вдыхая аромат приготовления и наслаждаясь процессом. Я делилась техниками, делаящими этот момент особенным, а также рассказывала истории о том, как бауырсак стал неотъемлемой частью казахской кухни.</p>  <p>Рисunek: Приветствие. Знакомство с участниками</p>  <p>Рисunek: Процесс мастер класса</p>	<p>Станция «Бауырсақ пісір» - Приготовление и ознакомление с национальным казахским блюдом - Бауырсаками. Ценность - Уважение и любовь к казахскому народу.</p>
<p>Станция "Көңіл күй"</p>  <p>Выход из зоны комфорта Креатив Преодоление психологических барьеров</p> <p>Рисunek: Выполнение задания</p> <p>Механика: Каждый из членов группы должен взять на себя какую-то из функций в музыкальном ансамбле: игра на одном из инструментов, написание стихов, танца, пение и т.д. Совместно за 20 минут группа должна создать музыкальную композицию и исполнить ее прямо на улице.</p> <p>Необходимые реквизиты: — Сцена — Стол — Музыкальные инструменты</p>	<p>Станция «Көңіл күй» - Ознакомление с казахскими национальными музыкальными инструментами и создание собственной музыкальной композиции. Ценность - Выход из зоны комфорта, преодоление психологических барьеров и работа в команде.</p>

После успешного прохождения каждой из станций, выполнения соответствующего задания, участникам квеста, кураторами станций выдавались специальные QR - коды, которые считались подсказками к следующей локации.

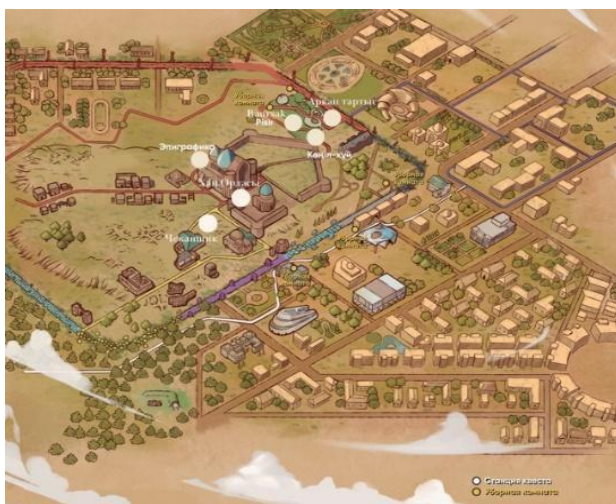
Подготовка разработанной программы была проведена на высоком уровне, так командой организаторов была арендована локация «Этно-ауыл» в г.Туркестан, где располагались 3 локации - станции из 7. Взято разрешение у администрации проводить познавательно-развлекательную программу на территории заповедника Азрет Султан. Найдены реквизиты в виде костюмов и музыкальных инструментов.

Программа туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» была сформирована таким образом, чтобы участниками

был пройден специально разработанный маршрут, который содержал в себе исторические памятники, музей и одно из интересных локаций города Туркестан (Рисунок 10).

Вначале была определена общая идея экскурсии-квеста, которая тесно связана с историческими событиями (станция Хан Ордасы, расположенная на месте Ханской ставки в 300 метрах от Мавзолея Ходжи Ахмеда Яссауи), местными легендами и достопримечательностями.

Основная концепция экскурсии-квеста - погрузиться в особую атмосферу города и увидеть его с другой стороны. Командой были созданы тексты для гидов, загадки, задания и физические активности. Создавался контент для экскурсии-квеста в виде пригласительных, видео и фото-материалов. Оценивалась обратная связь, удовлетворенность и впечатления от мероприятия, которая была использована для улучшения и дальнейшего совершенствования экскурсии-квеста.



Время	Наименование станций	
08:00	<u>Мусалля какпа</u>	<u>Мусалля какпа</u>
08:10	<u>Восточная баня</u>	<u>Восточная баня</u>
08:30	<u>подземная мечеть "Хильвет"</u>	<u>подземная мечеть "Хильвет"</u>
08:50	<u>Жума мечеть</u>	<u>Жума мечеть</u>
09:10	<u>Чеканшик</u>	<u>Чеканшик</u>
09:30	<u>Хан Ордасы</u>	<u>Эпиграфика купиялары</u>
09:50	<u>Эпиграфика купиялары</u>	<u>Хан Ордасы</u>
10:10	<u>Көңіл күй</u>	<u>Бауырсақ пісір</u>
10:30	<u>Бауырсақ пісір</u>	<u>Көңіл күй</u>
10:50	<u>Аркан тартыс</u>	<u>Аркан тартыс</u>
11:00	<u>Флешмоб</u>	<u>Флешмоб</u>
11:05	<u>Награждение</u>	<u>Награждение</u>

Рисунок 12. Карта и маршрут туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHА КВЕСТ»

В проведении и апробации туристско-анимационного мероприятия экскурсия-квест «QAZAQSHА КВЕСТ», приняли участие студенты МУТиГ, разделенные на две команды, они планомерно прошли все этапы (станции) программы, достигли поставленных целей и задач: уважение к наследию тюркского мира; изучены древние караванные пути; приобретены навыки критического мышления; физическая активность и смекалка; постановка целей и быстрое принятие решений; преодоление психологических барьеров и выход из зоны комфорта; ознакомление с казахской национальной кухней и национальными музыкальными инструментами (Рисунок 13).



Рисунок 13. Туристско-анимационное мероприятие экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» для студентов второго курса МУТиГ в рамках дисциплины «Анимационная деятельность в туризме» (фотография из архива авторов)

Таким образом, туристско-анимационное мероприятие экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» разработанное и апробированное в рамках дисциплины «Анимационная деятельность в туризме» представляет собой сочетание как развлекательного, так и познавательного элементов в подготовке досуговых форм для различных категорий туристов, позволяет расширить знания о городе Туркестан и активно провести досуг в городе.

"QAZAQSHA КВЕСТ" открывает новую волну анимационных туристских инициатив в Казахстане, способствуя развитию городских пространств, активизации культурного туризма и укреплению репутации страны как привлекательного туристского направления. Внедрение подобных программ является важным шагом к устойчивому развитию туризма в Казахстане и созданию благоприятной среды для развития индустрии в будущем [41].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном дипломном проекте был проведён анализ туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве, были выявлены наиболее перспективные виды и формы мероприятий. По результатам проведенного опроса было установлено, что большинство респондентов предпочитают развлекательные мероприятия, и, в частности, именно экскурсии-квесты приобретают популярность среди туристов. Результаты данного исследования способствовали глубокому пониманию потребностей и предпочтений туристов в контексте туристско-анимационных мероприятий. Было выявлено, что организация экскурсии-квеста является наиболее предпочтительным вариантом туристского мероприятия для удовлетворения потребностей и ожиданий туристов.

Важным этапом дипломного проекта была разработка пошаговой методики организации туристско-анимационного мероприятия «QAZAQSHA КВЕСТ», включающая подготовку тематического контента, организацию интерактивных заданий, разработку маршрута и участие в нем местных сообществ. В процессе создания методики экскурсий-квеста были учтены предпочтения и потребности потенциальных участников, а также уникальные особенности культурного и исторического наследия местности. Каждый этап методики был тщательно продуман и адаптирован с учетом специфики туристского направления города Туркестан и ожидаемого воздействия на аудиторию. Такой комплексный подход к разработке методологии организации мероприятия позволил не только успешно реализовать проект «QAZAQSHA КВЕСТ» в городе Туркестан, но и создать основу для его дальнейшего масштабирования и распространения на другие туристские направления Казахстана. Важно отметить, что разработка методики экскурсий-квеста позволила создать масштабное и познавательное мероприятие, способное заинтересовать разные категории туристов.

В ходе реализации нашей основной задачи – внедрения туристско-анимационного мероприятия «QAZAQSHA КВЕСТ» в городе Туркестан были достигнуты значительные результаты. Организация данного мероприятия позволила активизировать туристскую отрасль, обогатить туристское предложение города и привлечь внимание как местных жителей, так и гостей. Кроме того, успешная реализация проекта демонстрирует потенциал развития туризма и туристско-анимационных мероприятий в Казахстане. Использование инновационных подходов к организации туристского досуга позволило создать уникальные и запоминающиеся впечатления для участников экскурсий-квеста, стимулируя тем самым развитие туристской отрасли.

Реализацией проекта не только способствует укреплению имиджа города Туркестан как туристского направления, но и предоставляет возможности для взаимодействия с местными предпринимателями, учреждениями культуры и другими участниками отрасли, которые заинтересованы в участии и поддержке экскурсий-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ». Это поможет укрепить партнерские

отношения в общей туристской сфере города, развивать бизнес и создавать благоприятную среду для туристского предпринимательства.

В результате, внедрение туристско-анимационного мероприятия «QAZAQSHA KBECT» в городе Туркестан демонстрирует эффективность туристских инициатив в городском пространстве и показывает потенциал их дальнейшего развития в туристской сфере. Разработка туристско-анимационных мероприятий как «QAZAQSHA KBECT» способствует не только разнообразию и улучшению туристского опыта, но и активному развитию городских пространств в целом. Такие мероприятия стимулируют экономическое развитие городов, увеличивают товарный оборот и создают возможности для открытия новых рабочих мест.

"QAZAQSHA KBECT" открывает новую волну анимационных туристских инициатив в Казахстане, способствуя развитию городских пространств, активизации культурного туризма и укреплению репутации страны как привлекательного туристского направления. Внедрение подобных программ является важным шагом к устойчивому развитию туризма в Казахстане и созданию благоприятной среды для развития индустрии в будущем.

Можно с уверенностью сказать, что туристско-анимационные мероприятия способствуют укреплению репутации городов как привлекательных туристских направлений и содействуют их устойчивому развитию.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Закон Республики Казахстан от 13 июня 2001 года №211-ІІ «О туристской деятельности в Республике Казахстан» // <https://online.zakon.kz/> (дата обращения: 03.01.2024).
2. Засимович Е.С., Волобуева И.И. - Новый язык туризма - анимация // Современные проблемы сервиса и туризма № 4/2010 г. - 43 с.
3. Кургина С.О., Копцева М.Г., Суржиков В.И. - Квест - экскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта // Азимут научных исследований: экономика и управление - 2017.Т. 6 - №3(20) – 232 с.
4. Международное информационное агентство «Казинформ»// Выступление Президента РК Касым-Жомарт Токаев, на заседании первой сессии Парламента Республики Казахстан VIII созыва, 2023 года. https://www.inform.kz/ru/neobhodimost-udeleniya-osobogo-vnimaniya-razvitiyu-turizma-otmetil-kasym-zhomart-tokaev_a4050787 (дата обращения 15.01.2024)
5. Имангулова Т.В., Губаренко А.В. Инновационные направления развития туризма и гостеприимства в современной России // Раздел монографии «Современные стандарты экскурсионного обслуживания». Под ред. Дюсенко С.В. - М.: РУСАЙНС, 2019. - С.134-151.
6. Тимиргалеева Р.Р., Гришин И.Ю. и др. Развитие туристских дестинаций: модели, методы, инструменты. Монография. — Майкоп: ЭЛИТ, 2020. — 292 с. — ISBN: 978-5-6044745-2-5.
7. Имангулова Т.В., Алдыбаев Б.Б., Губаренко А.В. Особенности подготовки и проведения культурно-массовых мероприятий для эколого-этнографического направления активных видов туризма. Научно-теоретический журнал «Теория и методика физической культуры». - 2022. – № 1 (67). – С. 190-203
8. Aldybayev V., Gubarenko A., Imangulova T., Ussubaliyeva S, Abdikarimova M. Popularization of objects of the cultural and historical Heritage of the republic of Kazakhstan as a factor for the development of ethnocultural tourism of the country. *GeoJournal of Tourism and Geosites*, 39(4spl), 1450–1460. <https://doi.org/10.30892/gtg.394spl16-789>
9. Квартальнов В.А., Сенин В.С. Организация туристско-экскурсионного обслуживания. – М., 1987. – 130 с.
10. Долженко Г.П. Экскурсионное дело: учебное пособие. - 3-е изд., испр. и доп. - М.: ИКЦ «МарТ», 2008. - 272 с.
11. Рафиенко Е.Н. Экскурсионный метод и город: постановка проблемы в 20-е гг. Музейное дело: музей-культура-общество // Сб.науч.трудов. - М., 1992. - Вып. 21. – С.102-109.
12. Губаренко А.В. Совершенствование форм и методов экскурсионного обслуживания в Республике Казахстан: дис. ... док. филос. (PhD): 6D090200. – Алматы, 2021. – 178 с.
13. Pospelova S.V., (2017). Interactive excursion activities // Scientific result. Business and service technologies. - Т. 3, No. 2

14. Nekhaeva N., Morozkina K. (2017). Quest tourism as an innovative form of tour // Journal «Innovations in Science» № 7 (68), Part 1.(in Russian)
15. Kuteeva, E. R., Pospelov, S. V., (2015). Quest-excursion as a form of modern excursion activities // Management of the XXI century: crisis strategy and risk management/collection of scientific articles on materials of XV International scientific-practical conference. Russian state pedagogical University. A. I. Herzen, Institute of Economics and management. SPb. Pp. 214-216. (inRussian)
16. Кургина С.О., Копцева М. Г., Суржигов В.И. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта. Azimuth of Scientific Research: Economics and Administration. 2017. Т. 6. № 3(20) с.231-234
17. Туристский квест как инновационная форма экскурсии / Н.Е. Нехаева, К.В. Морозкина //Иновации в науке. – 2017. – №7-1 (68). – С. 46-48
18. Gubarenko A., Imangulova T., Zakiryarov B., Luterovich O., Ganitaev M. Method of establishing toponymic passport for excursion routea round the Almaty region, Republic of Kazakhstan // Научно-теоретический журнал «Теория и методика физической культуры». - 2019. - №4(58). – Р. 149-156
19. Бейсембинова А.С., Молдагалиева А.Е. Событийный туризм: понятия, виды, классификация. Вестник. Серия географическая. No4 (47) 2017. - 140 с.
20. Лакомов Е. А. Классификация видов событийного туризма // Вестник Университета. Москва: ГУУ, 2013. №3. С. 64-65 с.
21. Власова Т.И., Алейников А.В. Событийный туризм - эффективный антикризисный инструмент привлечения туристских потоков в регион (на примере г. Санкт-Петербурга) // Вестник Национальной академии туризма. 2015. №1(33). С. 38-40.
22. Булганина С.В., Лопаткина Н.С. Событийный туризм: история и перспективы развития. // Интернет - журнал «Науковедение», 2015. Том 7, №3.
23. Glonass Travel «Виды событийного туризма» [Электронный ресурс]. URL: <https://glonasstravel.com/destination/vidy-turizma/sobytijnyj-turizm/> (дата обращения: 25.03.2024)
24. Лазицкая Н.Ф., Екимова З.З., Хахалина А.М. «Тенденции развития событийного туризма в мире и Российской Федерации». Учёные записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. География. Геология. Том 8 (74), № 3, 2022. -88 с.
25. Fuller, Eric. «Coachella Returns With A Vengeance.» Forbes, 16 мая 2022 года [Электронный ресурс]. URL: <https://www.forbes.com/sites/ericfuller/2022/05/16/coachella-returns-with-a-vengeance/?sh=281030dd3d66> (дата обращения: 05.04.2024)
26. Florian Zandt «The Largest Music Festivals in the World», 2 февраля 2022 года [Электронный ресурс]. URL: <https://www.statista.com/chart/17757/total-attendance-of-music-festivals/> (дата обращения: 05.04.2024)
27. Голомидова О.Ю. Туризм как инструмент преобразования городской культуры // Человек и культура. 2018. №5. С. 53-62.

28. Агеева, И. С. Возможности для использования анимационных программ в туризме // Молодой ученый. - 2012. - №6 (41). - С. 123-125. - 124 с.
29. Гречишкина Е.А. - Анимационная деятельность в туризме и гостеприимстве // Электронный учебно - методический комплекс. - 2016. - 41 с.
30. Международный медиафорум «Инвестиционные и туристские возможности Туркестана», дата 22.03.2021 г - https://tengrinews.kz/kazakhstan_news/v-turkeстане-proshel-mejdunarodnyiy-mediaforum-432399/ (дата обращения 15.01.2024)
31. Наливкин В.П. Полвека в Туркестане: биография, документы, труды/Издательский дом Марджани, 2015, 920 с.
32. Мушкетов Д.И. Геологический очерк Туркестана. Ленинград: Академия наук СССР, 1928. — 170 с.
33. Байпаков К.М. Древняя и средневековая урбанизация Казахстана (по материалам исследований Южно-Казахстанской комплексной археологической экспедиции). Книга II. Урбанизация Казахстана в IX - начале XIII в. Алматы, 2013. — 514 с., илл.
34. Официальный сайт sputnik.kz: <https://ru-sputnik-kz.cdn.ampproject.org/v/s/ru.sputnik.kz> (дата обращения 1.02.2024)
35. Официальный сайт ЮНЕСКО://www.unesco.org/ru/countries/kz (дата обращения 12.01.2024)
36. Обручев В. Путешествия по Центральной Азии. Путешествия по Сибири. М.: Эксмо, 2012. — 480 с.
37. Газета «Казахстанская правда» - пишет Алибек Аскарров, Директор Национальной государственной книжной палаты РК- <https://kazpravda.kz/n/turkestan-duhovnaya-stolitsa-kazahstana/> (дата обращения 21.12.2023)
38. Новостной портал сообщение БРК - <https://vlast.kz/novosti/44549-v-turkeстане-zapusen-kompleks-karavansaray-turkistan-stoimostu-87-mlrd-tenge.html> (дата обращения 13.11.2024)
39. Информационный портал «Казахтуризм» <https://qaztourism.kz/ru/press-center/all/> (дата обращения 11.12.2023)
40. Официальный сайт государственного историко-культурного музея заповедника: <http://azretsultan.kz/rus/chema-raspolozhenie-ramyatnikov/> (дата обращения 02.01.2024)
41. Сатымбек Г.Ф., Еркенова А.Р., Кадырова Ж.Ж., Губаренко А.В. Методика разработки туристско-анимационного мероприятия в г. Туркестан «QAZAQSHА Квест». МАТЕРИАЛЫ Международной научно-практической конференции «РАЗВИТИЕ ТУРИЗМА КАЗАХСТАНА НА МИРОВОМ УРОВНЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ» - 2024. – 484-487

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Kompas Asia

Туристское агенство
Республика Казахстан, г. Астана
Ул.Кабанбай батыра 42
Тел/факс 8(700)1940940
E-mail: kompass.asia@gmail.com

Акт внедрения

Настоящим подтверждаю, что с 2024 года по настоящее время на базе туристического агенства «Kompas Asia» реализуются инновационные формы и методы туристско экскурсионного обслуживания, разработанные в результате дипломного проекта Еркеновой А.Р., Кадыровой Ж.Ж., Сатымбек Г.Г. на тему «*Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве*», представлен на соискание бакалаврской степени по специальности 6В11105 «Менеджмент туристских дестинаций», позволяющей предоставлять туристам качественные туристско-экскурсионные услуги в городской среде, такие как: разработка и реализация туристско-экскурсионных мероприятий на примере организации квест-экскурсий по объектам туристского интереса, через предоставление услуг гидов и экскурсоводов.

Разработка туристско-экскурсионного мероприятия экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» в рамках научно-исследовательского дипломного проекта, позволил сформировать интегральный подход к формированию туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве.

Данные инновации в сфере туристско-экскурсионного обслуживания сформировались в соответствии с разработанными в ходе дипломного проекта Еркеновой. А.Р, Кадыровой Ж.К., Сатымбек.Г.Г формами:

- разработка алгоритма экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ»;
- апробированного туристско-экскурсионного мероприятия «экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ»;
- разработка туристско-экскурсионных заданий и интерактивных элементов;

Данные результаты исследования дают возможность планомерно и системно внедрять новые туристско-экскурсионные и туристско-анимационные программы в туристские предложения, совершенствуя и развивая формы и методы предоставляемых услуг, а также способны оказать качественное влияние на разнообразие туристского предложения Республике Казахстан.

Директор туристического агенства
«KOMPAS ASIA»
Д.Ж.



Сейталиева

ПРИЛОЖЕНИЕ А



PETROTUR.kz

Туристское агенство
Республика Казахстан, г. Петропавловск,
ул.Жумабаева 109, оф.106
Тел./факс (7152)502-255
E-mail: lee.petrotour@yandex.ru

Акт внедрения

Настоящим подтверждаю, что с 2024 года по настоящее время на базе туристического агенства «PETROTUR.kz» были внедрены в профессиональную деятельность инновационные формы и методы туристского обслуживания, такие как разработка маршрутов и планирование туристских мероприятий для подготовки и реализации экскурсий-квестов, разработанные как результат дипломного проекта Еркеновой Алтынай Руслановны, Кадыровой Жанель Жанибековны, Сатымбек Гульбану Ганикызы на тему «*Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве*», представлен на соискание бакалаврской степени по специальности 6В11105 «Менеджмент туристских дестинаций».

Разработанные в результате дипломного проекта Еркеновой. А.Р, Кадыровой Ж.К., Сатымбек.Г.Г интерактивные формы организации туристско-экскурсионных мероприятий для городской среды, такие как методика разработки экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» и туристско-экскурсионных заданий и интерактивных элементов, которые способны оказать положительное влияние на разнообразие форм предоставления туристско-экскурсионных услуг в городском пространстве и расширить спектр туристских предложений для различных категорий туристов в Республике Казахстан.

**Директор туристического агенства
«PETROTUR.kz»**

Чен.А.С



ПРИЛОЖЕНИЕ А

«ТИЛ-тур»

товарищество с ограниченной ответственностью
Республика Казахстан, Актюбинская область, г.Актобе
ул.Абылхаир Хана, дом 13, кв.46
Телефон: +7(701)2655359

АКТ ВНЕДРЕНИЯ

Настоящим подтверждаю, что с 2024 года по настоящее время на базе товарищества с ограниченной ответственностью «ТИЛ-тур» активно внедряются инновационные методы и формы организации туристско-экскурсионных мероприятий на примере методики организации экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» для актуализации туристских предложений, разработанные в результате дипломного проекта Кадыровой Жанель Жанибековны, Еркеновой Алтынай Руслановны, Сатымбек Гульбану Ганикызы на тему «*Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве*» и представлен на соискание бакалаврской степени по специальности 6В11105 - Менеджмент туристских направлений, позволяющей предоставлять туристам туристские услуги, по организации туристско-анимационных мероприятий, а именно экскурсий - квестов по различным тематическим направлениям.

Данные инновации в сфере туристского обслуживания были сформированы в соответствии с разработанными в ходе дипломного проекта Кадыровой Ж.Ж., Еркеновой А.Р. и Сатымбек Г.Г. методиками:

- разработка алгоритма создания и проектирования экскурсий – квеста;
- разработка и реализация экскурсий – квеста «QAZAQSHA КВЕСТ»;
- разработка туристско - экскурсионных заданий и интерактивных элементов;

Результаты дипломного проекта дают возможность системно и планомерно создавать и реализовывать новые туристско-экскурсионные программы, способные оказать качественное влияние на развитие индустрии туризма Республики Казахстан, с целью привлечения внутренних и международных туристов.



Б.Жулдубасва

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Таблица 1. Определение видов туристско-анимационных мероприятий

Типы событий	Определения
Выставка	Публичное представление с целью демонстрации и продвижения достижений в области науки, экономики техники, культуры, искусства и других областях общественной жизни. Выставки могут быть различных масштабов и направлены на различные аудитории, открытые для публики или ограниченные для профессионалов определенной отрасли.
Фестиваль	Это культурное событие, обычно продолжительное и охватывающее определенный период времени, в рамках которого представлены различные виды развлечений, искусства, музыки, танца, еды и другие формы развлечения или культурной активности. Фестивали могут быть организованы в честь определенного события, праздника, традиции или просто для сбора общественности вместе для участия в различных мероприятиях и празднований. Массовое празднество, показ достижений музыкального, театрального, эстрадного или киноискусства
Ярмарка	Крупный рынок товаров широкого потребления. Обычно проводится на открытой площади или в специальных павильонах. Ярмарки могут иметь различные тематики, включая продовольственные товары, ремесла, художественные изделия и многое другое. Эти события могут продолжаться от нескольких дней до нескольких недель и часто привлекают как местных жителей, так и туристов.
Парад	Торжественное событие, в ходе которого группы людей, обычно в масштабных костюмах или униформе, проходят по улицам или площадям города. Парады могут проводиться по различным поводам, таким как праздники, памятные даты, религиозные обряды или спортивные соревнования. Эти события часто сопровождаются музыкой, танцами и различными художественными выступлениями.
Олимпийские игры	Крупнейшие международные комплексные спортивные соревнования современности, которые проводятся каждые четыре года. В рамках Олимпийских игр проводятся соревнования по летним и зимним видам спорта.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 1. Карнавал в Рио-де-Жанейро, парад 2024 год



Рисунок 2. Популярность музыкального фестиваля Coachella в 2023 году по данным StatistaCharts, основанным на анализе веб-сайта организаторов, отчётов СМИ.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Таблица 2. Основная статья расходов первичной апробации проекта 01.12.2023г.

Наименование	Количество	Цена (Тенге)
Аренда этноаула		20000
Одноразовые стаканы	30 шт.	170
Ложки	35 шт.	350
Лента синяя	10 м.	400
Лента красная	7 м.	280
Масло 2 л.	1 б.	2000
Пакетированный чай	25 шт.	450
Сахар рафинад	1 уп.	450
Ксерокопия	47 л.	930
Файл для бумаг	2 шт.	50
Влажные салфетки	2 уп.	160
Мусорный пакет	1 шт.	80
Уно (игра)	1 шт.	500
Папка файловая	1 шт.	300
Бумага А4	5 шт	50
Итого		26 170

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Таблица 3. Распределение должностей обязанностей для разработки экскурсионного квеста «QAZAQSHА KBECT»

Основные виды деятельности	Содержание работы
Организатор	Разрабатывает методику, координирует работы сотрудников, распределяет работу среди своих сотрудников
Производственный координатор	Реализует методику проведения проекта вместе с организатором
Бухгалтер	Координирует все расходные материалы
Маркетолог, мобилограф, фотограф	Отвечает за продвижение рекламного контента, снимает весь процесс прохождения мероприятия
Менеджер по отчётности	Составляет все документальные материалы по мероприятию
Кураторы станций	Это специально подготовленные специалисты, которые дают полное представление и направление своим учащимся, о том месте, где они находятся
Гиды, экскурсоводы	Это специально подготовленные специалисты, которые рассказывают всю информацию о определенной местности, а также приводят своих туристов совершать определенные действия в рамках познавательной деятельности



PETROTUR.kz

Туристское агенство
Республика Казахстан, г. Петропавловск,
ул.Жумабаева 109, оф.106
Тел./факс (7152)502-255
E-mail: lee.petrotour@yandex.ru

Акт внедрения

Настоящим подтверждаю, что с 2024 года по настоящее время на базе туристического агенства «PETROTUR.kz» были внедрены в профессиональную деятельность инновационные формы и методы туристского обслуживания, такие как разработка маршрутов и планирование туристских мероприятий для подготовки и реализации экскурсий-квестов, разработанные как результат дипломного проекта Еркеновой Алтынай Руслановны, Кадыровой Жанель Жанибековны, Сатымбек Гульбану Ганикызы на тему «*Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве*», представлен на соискание бакалаврской степени по специальности 6В11105 «Менеджмент туристских дестинаций».

Разработанные в результате дипломного проекта Еркеновой. А.Р, Кадыровой Ж.К., Сатымбек.Г.Г интерактивные формы организации туристско-экскурсионных мероприятий для городской среды, такие как методика разработки экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» и туристско-экскурсионных заданий и интерактивных элементов, которые способны оказать положительное влияние на разнообразие форм предоставления туристско-экскурсионных услуг в городском пространстве и расширить спектр туристских предложений для различных категорий туристов в Республике Казахстан.

Директор туристического агенства
«PETROTUR.kz»

Чен.А.С





Kompas Asia

Туристское агенство
Республика Казахстан, г. Астана
Ул.Кабанбай батыра 42
Тел/факс 8(700)1940940
E-mail: kompas.asia@gmail.com

Акт внедрения

Настоящим подтверждаю, что с 2024 года по настоящее время на базе туристического агенства «Kompas Asia» реализуются инновационные формы и методы туристско экскурсионного обслуживания, разработанные в результате дипломного проекта Еркеновой А.Р., Кадыровой Ж.Ж., Сатымбек Г.Ф. на тему «*Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве*», представлен на соискание бакалаврской степени по специальности 6В11105 «Менеджмент туристских дестинаций», позволяющей предоставлять туристам качественные туристско-экскурсионные услуги в городской среде, такие как: разработка и реализация туристско-экскурсионных мероприятий на примере организации квест-экскурсий по объектам туристского интереса, через предоставление услуг гидов и экскурсоводов.

Разработка туристско-экскурсионного мероприятия экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» в рамках научно-исследовательского дипломного проекта, позволил сформировать интегральный подход к формированию туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве.

Данные инновации в сфере туристско-экскурсионного обслуживания сформировались в соответствии с разработанными в ходе дипломного проекта Еркеновой. А.Р, Кадыровой Ж.К., Сатымбек.Г.Ф формами:

- разработка алгоритма экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ»;
- апробированного туристско-экскурсионного мероприятия «экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ»;
- разработка туристско-экскурсионных заданий и интерактивных элементов;

Данные результаты исследования дают возможность планомерно и системно внедрять новые туристско-экскурсионные и туристско-анимационные программы в туристские предложения, совершенствуя и развивая формы и методы предоставляемых услуг, а также способны оказать качественное влияние на разнообразие туристского предложения Республике Казахстан.

Директор туристического агенства
«KOMPAS ASIA»
Д.Ж.



Сейталиева

«ТИЛ-тур»
товарищество с ограниченной ответственностью
Республика Казахстан, Актюбинская область, г.Актобе
ул.Абылхаир Хана, дом 13, кв.46
Телефон: +7(701)2655359

АКТ ВНЕДРЕНИЯ

Настоящим подтверждаю, что с 2024 года по настоящее время на базе товарищества с ограниченной ответственностью «ТИЛ-тур» активно внедряются инновационные методы и формы организации туристско-экскурсионных мероприятий на примере методики организации экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ» для актуализации туристских предложений, разработанные в результате дипломного проекта Кадыровой Жанель Жанибековны, Еркеновой Алтынай Руслановны, Сатымбек Гульбану Ганикызы на тему «*Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве*» и представлен на соискание бакалаврской степени по специальности 6В11105 - Менеджмент туристских направлений, позволяющей предоставлять туристам туристские услуги, по организации туристско-анимационных мероприятий, а именно экскурсий - квестов по различным тематическим направлениям.

Данные инновации в сфере туристского обслуживания были сформированы в соответствии с разработанными в ходе дипломного проекта Кадыровой Ж.Ж., Еркеновой А.Р. и Сатымбек Г.Г. методиками:

- разработка алгоритма создания и проектирования экскурсий – квеста;
- разработка и реализация экскурсий – квеста «QAZAQSHA КВЕСТ»;
- разработка туристско - экскурсионных заданий и интерактивных элементов;

Результаты дипломного проекта дают возможность системно и планомерно создавать и реализовывать новые туристско-экскурсионные программы, способные оказать качественное влияние на развитие индустрии туризма Республики Казахстан, с целью привлечения внутренних и международных туристов.



Директор товарищества с ограниченной ответственностью

Б.Жулдузбаева

Отзыв

на дипломный проект Кадыровой Ж.Ж., Еркеновой А.Р., Сатымбек Г.Ф. студентов выпускного курса образовательной программы 6В11105 - Менеджмент туристских дестинаций школы Туризма Международного университета туризма и гостеприимства, на тему: «*Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве (на примере г.Туркестан)*»

Актуальность темы обусловлена современными тенденциями в развитии индустрии туризма и расширении спектра туристских услуг. Сегодня стоит задача раскрыть многоплановость объектов туристского интереса через разработку вариативных форм организации туризма. Так, экскурсии-квесты позволяют вовлекать туристов в активное исследование достопримечательностей, где их интерес определяет качество полученных впечатлений, а также повышает количество знаний.

Логическая последовательность дипломного проекта четко обозначена, работа включает все необходимые элементы исследования, обоснована актуальность выбранной темы, сформулированы цели и задачи, приводится описание методов используемых в проекте, общая концепция, содержание и результаты соответствуют предъявляемым требованиям к дипломным проектам.

Уровень самостоятельности при работе над комплексным дипломным проектом можно переделить как достаточно высокий, результаты исследования представленные в данном дипломном проекте носили длительный и системный характер, каждый из студентов имел четкие задачи и выполнил их качественно, чем и определяется высокий, практико-ориентированный уровень проекта. Так, Сатымбек Г.Ф. - предложила и создала идею о проекте экскурсии-квеста «QAZAQSHА KVEST» по городу Туркестан. Высказала идею создания уникальной экскурсии, объединяющие в себе элементы квеста и познавательного тура по историческим местам города, которая открывает новые возможности для туристского направления и позволяет познакомить посетителей с уникальными достопримечательностями Туркестана. В постановке целей и задач экскурсии-квеста необходимо учесть интересы аудитории, формат проведения маршрута, а также обеспечение безопасности и комфорта участников. Было продуманное изучение потребностей потенциальных участников и создание увлекательного сценария экскурсии. Кадырова Ж.Ж. - предприняла комплексный подход к созданию экскурсии-квестов, начиная с разработки алгоритма организации таких мероприятий. Осуществила опрос среди студентов, жителей Туркестана чтобы лучше понять предпочтения и ожидания от подобных туристских мероприятий. На основе результатов опроса и своего исследования написала содержание дипломного проекта, в котором представлены не только теоретические аспекты организации экскурсий-квестов, но и практические организации по их реализации. Еркенова А.Р. - Осуществила мониторинг и анализ проделанной командной работы, с

целью выявления ошибок и неточностей для конечной формулировки рекомендации по улучшению процесса написания проекта. Также контролировала выполнение индивидуальных задач и разработала оригинальные визуальные материалы для дипломного проекта. Определила классификацию туристских мероприятий и провела анализ мирового опыта международных мероприятий.

Все авторы проекта принимали непосредственное участие в практической части проекта, выступая в роли организаторов и кураторов станции, что позволило им получить ценный опыт и знания о реальном воплощении эффективности созданных ими методик.

Аргументировать и конкретность выводов и предложений изложенных в дипломном проекте являются достоверными, так как носят практико-ориентированный характер. В процессе исследования были применены теоретические и практические методы исследования, изучен качественный научный материал, подготовлена и апробирована программа экскурсии-квеста «QAZAQSHN KBCCT» в городе Туркестан, а в период прохождения производственной практики, студентами получены акты внедрения результатов исследования на базах туристских компаний.

Положительные стороны работы определяются востребованностью результатов данного дипломного проекта, его практическим характером и возможностью применения с целью расширения спектра туристских услуг региона.

Отрицательные стороны дипломного проекта, способные оказать влияние на качество полученных результатов не выявлены.

Дипломный проект Кадыровой Ж.Ж., Еркеновой А.Р., Сатымбек Г.Ф. на тему: «*Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве (на примере г.Туркестан)*» соответствует требованиям, предъявляемым к дипломным проектам и допускается к защите на заседании аттестационной комиссии

Научный руководитель: доктор PhD
А.В.

Губаренко

(подпись)

Международный университет туризма и гостеприимства

«29» 09 2024 г.

М.П.

Рецензия

на дипломный проект **Кадыровой Ж.Ж., Еркеновой А.Р., Сатымбек Г.Г.** студентов выпускного курса образовательной программы 6B11105-Менеджмент туристских дестинаций, школы Туризма, Международного университета туризма и гостеприимства на тему: «**Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве**»

В дипломном проекте рассматриваются актуальные проблемы в сфере организации и проведения туристских мероприятий в городском пространстве, представлена методика организации экскурсии-квест «QAZAQSHA КВЕСТ», которая была внедрена на базе Международного университета туризма и гостеприимства, г. Туркестан. Выбранная тема является *актуальной*, так как формирование новых туристских предложений способствует росту конкурентных преимуществ и привлечению туристов в городское пространство.

Исследования в области организации туристско-анимационных мероприятий, экскурсий-квестов сегодня *соответствует требованиям новизны* в области туризма и экскурсионного обслуживания. *Практическая значимость* данного дипломного проекта обозначена действительной разработкой пошаговой методики экскурсии-квест «QAZAQSHA КВЕСТ», ее организации и внедрения на базе МУТиГ г.Туркестан и наличием актов внедрения с туристских компаний Республики Казахстан. Результаты исследования способны оказать качественное влияние на развитие туристско-анимационных предложений в городском пространстве.

Методологическая база исследования обоснована, *цель и задачи* дипломного проекта взаимосвязаны и соответствуют теме исследования и его содержанию. Авторы успешно применяют различные методы исследования, эффективность которых доказана результативностью и практико-ориентированностью данной научно-исследовательской работы.

Дипломный проект эффективно решает поставленную задачу, связанную с организацией туристско-анимационных мероприятий в городском пространстве. Авторы не только выявили нерешенные проблемы и противоречия в этой сфере, но и предложили конкретные методы исследования по разработке экскурсии-квеста «QAZAQSHA КВЕСТ».

Исследование представляет собой законченную работу, охватывающую различные аспекты организации туристских мероприятий, начиная от анализа методической основы и заканчивая разработкой и внедрением квест-экскурсии «QAZAQSHA КВЕСТ». Таким образом, исследование является полным и законченным, а его результаты могут быть использованы для дальнейшего развития и совершенствования туристской отрасли Республики Казахстан.

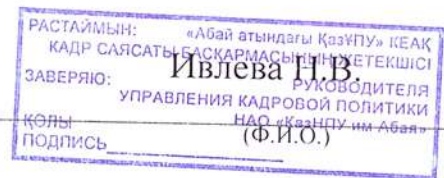
Авторами изучен процесс организации туристско-анимационных программ, проведён опрос востребованности туристско-анимационной программы и выявлены наиболее перспективные их виды и формы. В процессе исследования составлена программа и пошаговая методика организации туристских экскурсий-квестов, на основе которой разработана экскурсия-квест «QAZAQSHA КВЕСТ» апробированная и внедрённая на базе Международного университета туризма и гостеприимства, что несомненно говорит об актуальности данной научной исследовательской работы, а также её практической значимости в индустрии туризма.

Данный дипломный проект на тему «Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве» выполнен на высоком уровне, имеются незначительные орфографические ошибки, не влияющие на общее качество работы, проект полностью соответствует профилю подготовки специалиста присуждаемой академической степени, по своей актуальности, содержанию и изложению соответствует предъявляемым требованиям и может быть допущена к защите.

В заключении рецензии дипломный проект Кадыровой Ж.Ж., Еркеновой А.Р., Сатымбек Г.Г. заслуживают оценку А «отлично» (95 баллов) и присвоения им степени бакалавра по образовательной программе «6В11105 - Менеджмент туристских дестинаций».

Рецензент
К.п.н., ассоц.профессор
КазНПУ им Абая

(должность и место работы рецензента)



« 25 » 09 20 24 г.

М.П.

Подпись

(Ф.И.О. начальник ОК)

« ___ » 20 ___ г.

НОРМОКОНТРОЛЬ

дипломного проекта студентов образовательной программы 6311105 МТД
 ШКОЛЫ "Туризм"

Ситомовск Г., Ермаева А., Капарова Н.
 (Ф.И.О.)

Тема дипломного проекта Организация и проведение туристских мероприятий в городском пространстве (на примере г. Туркестан)

Проверка дипломного проекта на соответствие требований

№	Объект	Параметры	Соответствует + не соответствует -
1	Название темы	Соответствует утвержденной тематике	+
2	Размер шрифта	14 кегль	+
3	Название шрифта	Times New Roman	+
4	Межстрочный интервал	Одинарный	+
5	Абзац	0,8 (четвертый знак)	+
6	Поля (мм)	Левое – 30 мм, правое – 10 мм, верхнее – 20 мм, нижнее – 20 мм	+
7	Общий объем работы	не менее 40 страниц печатного текста	+
8	Объем введения	2-3 страниц	+
9	Объем основной части	не менее 25 страниц печатного текста	+
10	Объем заключения	1-2 страницы	+
11	Нумерация страниц	Сквозная, в нижней части листа, в центре арабскими цифрами	+
12	Последовательность структурных частей работы	Обложка, Титульный лист, Задание на дипломный проект, Содержание, Введение, Основная часть (две-три главы), Заключение, Список использованной литературы, Приложение.	+
13	Оформление структурных частей работы	Каждая структура часть начинается с новой страницы. Наименования приводятся с абзачным отступом с прописной буквы. Расстояние между названием и текстом – две строки. Точка в конце наименования не ставится	+
14	Структура основной части	2-3 главы соразмерные по объему	+
15	Количество и	не менее 15 библиографических описаний	+

	оформление использованной литературы	документальных и литературных источников	
16	Наличие и оформление приложений	Включаются материалы, связанные с выполнением дипломного исследования	+
17	Оформление содержания и ссылок на литературу	Содержание включает в себя заголовки всех, глав, параграфов, приложений с указанием начальных страниц	+
18	Оформление таблиц	Располагаются после упоминания в тексте	+
19	Оформление рисунков	Располагаются после упоминания в тексте	+
20	Ссылки	На все приведенные в списке использованной литературы, работы имеются ссылки в тексте диплоного проекта	+

Нормоконтроль выполнил:

секретарь

(занимая должность)

А.Кер

(подпись)

Абдураева К.Д.

(Ф.И.О.)

С результатами нормоконтроля ознакомлен:

Студент

Хадирова М.О.

(Ф.И.О.)

У.Б.

(подпись)

Студент

Сатторовбек Т.Т.

(Ф.И.О.)

Т.Т.

(подпись)

Студент

Бриконова А.Т.

(Ф.И.О.)

А.Т.

(подпись)

Замечания устранены:

(Ф.И.О.)

(подпись)

Дата



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Международный университет туризма и
гостеприимства

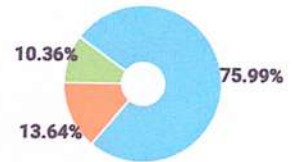
ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Сейткулова Жанар Амалбаевна
Самоцитирование
рассчитано для:
Название работы: Дипломный проект МТД 20-01
Тип работы: Дипломная работа
Подразделение:

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ		13.64%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		75.99%
ЦИТИРОВАНИЯ		10.36%
САМОЦИТИРОВАНИЯ		0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 03.05.2024



Структура документа:

Модули поиска:

Проверенные разделы: приложение с.40-47, библиография с.37-40, титульный лист с.1-2, содержание с.3, основная часть с.4-36

Библиография; Коллекция НБУ; Переводные заимствования по Интернету (EnRu); Цитирование; Шаблонные фразы; Переводные заимствования*; ИПС Адилет; Издательство Wiley; Диссертации НББ; Переводные заимствования по коллекции Интернет в русском сегменте; Переводные заимствования издательства Wiley; Патенты СССР, РФ, СНГ; Перефразирования по Интернету; Сводная коллекция ЭБС; Переводные заимствования (RuEn); Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Публикации eLIBRARY; Перефразирования по коллекции издательства Wiley; Медицина; Переводные заимствования IEEE; СПС ГАРАНТ: аналитика; Публикации РГБ; Перефразирования по СПС ГАРАНТ: аналитика; Кольцо вузов; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Публикации

Работу проверил: Сейткулова Жанар Амалбаевна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.