

- обучение, переподготовка, повышение квалификации персонала: повышение квалификации является неотъемлемым условием карьерного роста и успешной трудовой деятельности в любой сфере. Сфера инноваций развивается стремительными темпами, что требует от работников данной отрасли регулярного обучения, обмена опытом, повышения квалификации, в том числе и за рубежом, а также при сотрудничестве с иностранными исследователями, научными центрами, исследовательскими лабораториями;

- прекращение «утечки мозгов»: большое количество высококвалифицированных кадров не видит перспективы для своего развития внутри Республики Беларусь. Это и является главной причиной их иммиграции в индустриально развитые страны. Главной мерой предотвращения данного процесса может стать ряд мер по привлечению отечественных специалистов к работе в Беларуси: предоставление приоритета при найме их на работу, премиальные выплаты за высокий уровень квалификации, предоставление возможностей для успешной исследовательской деятельности (доступ к лабораториям с современным оборудованием, финансовое обеспечение процесса исследований и разработок).

Предложенные меры по активизации инновационной деятельности являются вполне реальными, и применение их может дать ощутимые положительные результаты при условии грамотного, разумного и рационального их использования.

Литература

1. Введение в инноватику: учебное пособие / А.Н. Асаул, В.В. Асаул, Н.А. Асаул, Р.А. Фалтинский; под ред. заслуженного деятеля науки РФ А.Н. Асаула. – СПб: АНО ИПЭВ, -2010, -280с.

© БГЭУ

ОБОСНОВАНИЕ РАЗРАБОТКИ АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ В ОБЪЕКТАХ ТУРИСТИЧЕСКОЙ ИНДУСТРИИ, ИХ ЭФФЕКТИВНОСТЬ (НА ПРИМЕРЕ ГОСУДАРСТВЕННОГО УЧРЕЖДЕНИЯ «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИСТОРИКО- КУЛЬТУРНЫЙ МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК «НЕСВИЖ»)

П.И. ХАРУТА

НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ – П.А. ЛИТВИНОВ, АССИСТЕНТ

Наибольшей популярностью в туризме на современном этапе пользуются анимационные программы – комплекс услуг, объединенных общей темой и имеющий определенный сценарий, позволяющий посетителям принять участие в действии [1]. Все больше посетителей на данном этапе стремятся не только являться пассивными слушателями при посещении музеев, но и активно взаимодействовать с историческим контекстом и участвовать в интерактивных действиях. Необходимость разработки и эффективность данного комплекса услуг показана на примере Дворцово-паркового ансамбля князей Радзивиллов в Несвиже, включенного в список Всемирного наследия ЮНЕСКО. Сейчас он является частью Национального историко-культурного музея-заповедника «Несвиж» - одного из самых популярных туристических объектов Республики Беларусь

Ключевые слова: анимационные программы, мероприятия, туризм, квест, ларп

Анимационные экскурсии и программы, которые буквально несколько лет назад были на отечественном рынке в диковинку, сегодня можно назвать явлением распространенным, если не массовым. И хотя первые белорусские экскурсии с анимацией появились в Лиде, сейчас подобная услуга доступна почти повсеместно.

Национальный историко-культурный музей-заповедник «Несвиж» является одним из наиболее привлекательных музейных комплексов, который предоставляет своим посетителям не только экскурсионные услуги, но и большие фестивальные и концертные проекты, анимации, а также все более популярные в настоящее время квесты. Квест (от англ. quest – вызов, поиск, приключение) - это приключение, как правило, игровое, во время которого участнику или участникам нужно пройти череду препятствий для достижения какой-либо цели [2]. Первый исторический театрализованный квест «Двенадцать апостолов» в замке Радзивиллов в Несвиже, состоявшийся 26 сентября 2015 года, посетили около 250 человек. Музыкально-театральная, интерактивная, познавательная игра вызвала огромный интерес со стороны посетителей. Это способствовало её переходу из разряда разового культурного мероприятия в популярную услугу, и уже за 2016 год было проведено 34 квеста, которые посетили 1563 человека. Безусловную эффективность игры подтверждают не только экономические показатели, а также и все больший интерес посетителей к данной услуге.

На данный момент в учреждении разрабатывается новая услуга – ларп (от англ. Live action Role-playing game, LARPG) — подраздел ролевых игр, в которых игроки отыгрывают свои роли через действия, а не через слова [3]. Это полноценное погружение в ситуацию (либо эпоху), когда участники сживаются с ролью на определенное время полностью: от костюма до окружения [4]. При регулярном проведении ларп будет не только приносить прибыль музею, но и привлекать дополнительно клиентов, укрепляя имидж учреждения.

Следовательно, анимационные программы за удивительно короткий срок сумели совершить стремительный скачок от новинки к развитой качественной услуге разнообразных видов и все более увеличивающейся популярности, эффективность внедрения которых несомненна.

Литература

1. *Биржаков М.Б.* Анимация как разновидность туристских услуг в сфере досуговой деятельности // Национальный туристский журнал «Туристские Фирмы». - 2006. - № 39 (7). – С. 14-15.
2. КвестГуру [Электронный ресурс]. – 2017. - Режим доступа: <https://chto-eto-takoe.ru/quest>. - Дата доступа: 13.01.2017.
3. Larp.by [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://larp.by/about/>. – Дата доступа: 12.01.2017.
4. Fairweather Manor // A Nordic larp inspired by Downton Abbey [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.fmlarp.com>. – Date of access: 24.01.2017.