КЛАСИЧНИЙ ПРИВАТНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра туризму та готельно-ресторанної справи

СИЛАБУС

навчальної дисципліни

ПП 4. Інноваційні технології в туризмі та рекреації

2026–2027 навчальний рік

Викладач	Зубов Вадим Олексійович, доктор філософських наук, професор
Контактний телефон	+380506882335
Ідентифікатор та код доступу (Zoom / Google Meet)	772-306-9146, код доступу 6KV5T5
E-mail:	zubov15021967@gmail.com
Сторінка курсу на сайті підтримки навчальних програм КПУ	http://www.zhu.edu.ua/cpu_edu/course/view.php?id=5450
Консультації	Консультації проводяться в дистанційному режимі за попереднім погодженням із викладачем через месенджери або електронну пошту

ІНФОРМАЦІЯ ПРО НАВЧАЛЬНУ ДИСЦИПЛІНУ

Рівень вищої освіти	Другий (магістерський)	
Галузь знань	J Транспорт та послуги	
Спеціальність	J3 Туризм та рекреація	
Освітня програма	Туризм і рекреація	
Форма навчання	Очна (денна), заочна	
Мова викладання	Українська	
Курс (рік навчання), семестр	Курс 1, семестр 1	
Цикл підготовки	Професійної підготовки	
Статус дисципліни	Обов’язкова	
Обсяг дисципліни	Кількість кредитів ECTS	4
	Загальна кількість годин	120
	Аудиторних годин	40
	Лекції	24
	Практичні	16
	Самостійна робота	80
Форма контролю	Екзамен	
Попередні компоненти (Пререквізити)	-	
Паралельні та подальші компоненти (Постреквізити)	Паралельні: ПП 3 «Туристичні дестинації»; ПП 5 «Інноваційні технології в туризмі та рекреації (курсова робота)»; ПП 6 «Управління якістю туристичних послуг». Подальші: ПП 2 «Міжнародний туризм»; П 1 «Виробнича практика».	

МЕТА, ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета навчальної дисципліни

Сформувати у здобувачів вищої освіти вміння добирати інноваційні рішення для туристичних підприємств і рекреаційних територій та оцінювати результати їх упровадження. У курсі розглядаються системи туроперейтингу, бронювання і роботи з клієнтами, штучний інтелект, аналіз туристичних даних, ГІС-картування та проєктування туристичних продуктів з урахуванням сталого розвитку.

Завдання навчальної дисципліни

- розкрити сутність, види та етапи впровадження інновацій у туристичному й рекреаційному бізнесі;
- навчити добирати цифрові засоби для туроперейтингу, бронювання та роботи з клієнтами, зокрема B2B-платформи, GDS і CRM-системи;
- відпрацювати застосування інструментів штучного інтелекту для персоналізації туристичних послуг і просування дестинацій, навчити оцінювати їхні обмеження;
- розвинути навички аналізу туристичних потоків із використанням різних джерел даних, Big Data та ГІС-картування рекреаційних територій;
- сформувати вміння оцінювати Smart Tourism, імерсивні й ресурсозберігальні технології з погляду якості послуг і сталого розвитку дестинацій;
- розвинути вміння розробляти й обґрунтовувати інноваційні проєкти та бізнес-моделі туристичних стартапів, визначати витрати, доходи, ризики й економічну ефективність.

У результаті вивчення дисципліни здобувачі вищої освіти повинні знати:

- сутність інновацій, їхні види, життєвий цикл та чинники впровадження в туризмі й рекреації;
- принципи цифрової трансформації туристичного підприємства та взаємодії його інформаційних систем;
- можливості B2B-платформ пошуку турів, GDS і CRM-систем для обслуговування клієнтів;
- основні підходи до використання штучного інтелекту в персоналізації послуг і маркетингу туристичних дестинацій;
- джерела туристичних даних, способи їх аналізу, візуалізації та прогнозування потоків;
- основи ГІС-картування рекреаційних територій та використання геоданих для управління дестинаціями;
- можливості Smart Tourism та AR/VR/XR-технологій для розроблення туристичних і рекреаційних продуктів;
- показники ресурсоефективності й сталості, ризики використання даних та цифрової взаємодії з туристами;
- етапи управління інноваційним проєктом, побудови бізнес-моделі стартапу та оцінювання його економічної доцільності.

Після вивчення дисципліни здобувачі вищої освіти повинні вміти:

- оцінювати потребу туристичного підприємства або дестинації в інноваціях і визначати очікуваний результат їх упровадження;
- порівнювати функції IT Tour, GDS та туристичних CRM і добирати цифрові інструменти до конкретного бізнес-процесу;
- аналізувати відкриті дані про туристичні потоки, перевіряти їхню якість і обґрунтовувати прогноз;
- створювати навчальні ГІС-карти рекреаційних ресурсів і використовувати їх для оцінювання території;
- формувати та критично перевіряти матеріали цифрового маркетингу із застосу-

ванням інструментів штучного інтелекту;

- розробляти клієнтський шлях і персоналізовані пропозиції, проєктувати цифровий або імерсивний туристичний продукт;

- обґрунтовувати вплив запропонованої інновації на якість послуг, ресурсоефективність і сталий розвиток;

- готувати концепцію туристичного стартапу, визначати витрати, джерела доходів і ризики та представляти результати оцінювання.

КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

Інтегральна компетентність

Здатність розв'язувати складні задачі дослідницького та/або інноваційного характеру у сфері туризму і рекреації.

Загальні компетентності

ЗК 1. Здатність до організації, планування, прогнозування результатів діяльності.

ЗК 4. Здатність розробляти проєкти та управляти ними.

ЗК 6. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК 7. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

Спеціальні (фахові) компетентності

СК 1. Здатність застосовувати у професійній діяльності категорійно-термінологічний апарат, концепції, методи та інструментарій системи наук, що формують науковий базис туризму та рекреації.

СК 5. Здатність оперувати інструментами збору, обробки інформації, аналізувати та управляти туристичною інформацією.

СК 6. Здатність до аналізу, прогнозування, планування бізнес-процесів та геопросторового планування у сфері туризму та рекреації.

СК 7. Здатність розробляти та впроваджувати інновації в діяльності суб'єктів туристичного ринку.

Програмні результати навчання

РН 1. Спеціалізовані концептуальні знання, що включають сучасні наукові здобутки, критичне осмислення проблем у сфері туризму та рекреації і на межі галузей знань.

РН 2. Спеціалізовані уміння/навички розв'язання проблем, необхідні для проведення досліджень та/або провадження інноваційної діяльності з метою розвитку нових знань та процедур у сфері туризму і рекреації.

РН 3. Застосовувати сучасні цифрові технології, методи та інструменти дослідницької та інноваційної діяльності для розв'язання складних задач у сфері туризму та рекреації.

РН 8. Управляти процесами в суб'єктах індустрії туризму та рекреації на різних ієрархічних рівнях, які є складними, непередбачуваними і потребують нових стратегічних підходів.

РН 9. Розробляти та реалізовувати проєкти у сфері туризму та рекреації на засадах економічної, соціальної і екологічної ефективності.

РН 10. Приймати ефективні рішення у сфері туризму та рекреації щодо розв'язання широкого кола проблем, зокрема безпеки і якості туристичного обслуговування.

РН 13. Координувати командну роботу під час виконання завдань у сфері туризму і рекреації та оцінювати внесок учасників у спільний результат.

РН 15. Розробляти й обґрунтовувати туристичні продукти з урахуванням ресурсного потенціалу території та ринкового попиту й оцінювати їх відповідність принципам сталого розвитку.

ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

РОЗДІЛ 1. СТРАТЕГІЧНІ ТА ЦИФРОВІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ТУРИЗМУ І РЕКРЕАЦІЇ

Тема 1. Інновації як стратегічний чинник розвитку туризму та рекреації. Поняття, види та життєвий цикл інновацій. Учасники впровадження нових технологій у туристичному бізнесі. Вплив інновацій на роботу підприємств, якість рекреаційних послуг і конкурентоспроможність дестинацій.

Тема 2. Цифрова трансформація туристичного та рекреаційного бізнесу. Пошук, продаж і супровід туристичних послуг та способи їх автоматизації. Фахове програмне забезпечення туроперейтингу, B2B-агрегатори (IT Tour), глобальні системи бронювання GDS (на прикладі Amadeus) та туристичні CRM-системи (TAT, SalesDrive). Порівняння функцій на навчальних даних. Ведення заявок, бронювань і комунікацій із клієнтами.

Тема 3. Штучний інтелект та інтелектуальні системи в туризмі. Рекомендаційні системи, чатботи та персоналізація туристичних послуг. Генеративний штучний інтелект у підготовці маркетингових матеріалів для дестинацій. Перевірка достовірності, захист даних клієнтів, авторські права та етичні обмеження.

Тема 4. Big Data, Data Analytics та прогнозування туристичних потоків. Джерела великих даних про туристичні потоки; їхня повнота, якість і обмеження. Описова аналітика, візуалізація, сегментація попиту та прогнозування. Використання відкритих статистичних панелей для порівняння дестинацій і обґрунтування управлінських рішень.

Тема 5. Інноваційні технології Smart Tourism та інтелектуальні туристичні дестинації.

Концепція Smart Tourism Destination: цифрова інфраструктура, сенсори, відкриті дані та управління відвідувачами. ГІС-картування рекреаційних територій у QGIS, аналіз розміщення ресурсів, доступності й туристичного навантаження. Використання карт для планування розвитку дестинацій.

РОЗДІЛ 2. ПРИКЛАДНІ ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА СТРАТЕГІЧНЕ УПРАВЛІННЯ РОЗВИТКОМ ТУРИЗМУ І РЕКРЕАЦІЇ

Тема 6. AR, VR, XR та імерсивні технології у туризмі й рекреації. Доповнена, віртуальна і змішана реальність у туристичних продуктах, музеях, маршрутах і рекреаційних послугах. Етапи створення імерсивного досвіду, доступність для різних груп туристів, витрати та обмеження впровадження.

Тема 7. Інноваційні технології сталого туризму та рекреації. Цифровий моніторинг туристичного навантаження, раціональне використання води й енергії, управління відходами та мобільністю відвідувачів. Показники екологічної, соціальної та економічної ефективності технологічних рішень.

Тема 8. Інноваційні технології проєктування та персоналізації туристичного продукту.

Аналіз потреб туриста, побудова Customer Journey та сервісного сценарію. Персоналізовані пропозиції, використання CRM для ведення клієнтської історії й автоматизації комунікацій (приклади TAT і SalesDrive). Оцінювання зручності, якості та доступності послуг.

Тема 9. Інноваційний маркетинг, цифрові комунікації та туристичні платформи.

Цифрові канали просування туристичного продукту й дестинації, платформи продажу та інструменти вимірювання результатів. Застосування AI у маркетингових дослідженнях і підготовці контенту з подальшою перевіркою. Оцінювання залучення клієнтів, конверсії та ефективності комунікацій.

Тема 10. Управління інноваційними проєктами та стратегічне технологічне планування в туризмі.

Етапи розроблення і впровадження інноваційного проєкту. Бізнес-модель туристичного стартапу: цільова аудиторія, витрати, джерела доходів та монетизація послуг. Розрахунок економічної ефективності, оцінювання ризиків і вибір джерел фінансування. Підготовка бізнес-плану туристичного стартапу в межах курсової роботи ПП 5.

ФОРМИ КОНТРОЛЮ ТА ОЦІНЮВАННЯ

Контроль результатів навчання та рівня сформованості компетентностей здобувачів здійснюється на засадах прозорості та академічної доброчесності відповідно до Положення про критерії оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у Класичному приватному університеті. http://virtuni.education.zp.ua/info_cpu/node/5478

У процесі вивчення навчальної дисципліни використовуються такі види контролю:

1. **Поточний контроль** охоплює десять практичних робіт, десять завдань самостійної роботи та два тематичні тести у Віртуальній аудиторії КПУ. Роботи оцінюють за правильністю добору й застосування цифрових інструментів, якістю аналізу даних, аргументованістю проєктних рішень і висновків. Індивідуальні дослідницькі завдання розміщено в окремій теці курсу; їх урахування визначається конкретним завданням і погодженим порядком оцінювання.

2. **Семестровий (підсумковий) контроль:**

Екзамен проводиться у формі підсумкового тестування за матеріалами всіх десяти тем курсу.

Кожну практичну, самостійну роботу й тест оцінюють за 100-бальною шкалою.

Для оцінювання студентів використовується система накопичування балів. Згідно з «Положенням про організацію освітнього процесу в КПУ» підсумкова оцінка з дисципліни виставляється за 100-бальною шкалою з наступним переведенням у національну шкалу та шкалу ECTS.

Загальний підсумковий бал за дисципліну (за 100-бальною шкалою) формується як середньозважена величина на основі всіх поточних і підсумкових оцінок здобувача, отриманих протягом семестру, з урахуванням питомої ваги кожного виду діяльності.

$$\textbf{Підсумковий бал} = (B_1 \times k_1) + (B_2 \times k_2) + \ldots + (B_n \times k_n) + (B_{екз.} \times k_{екз.})$$

де:

$B_1, B_2, B_3, \ldots, B_n$ – бали за виконання завдань поточного контролю на практичних (семінарських) заняттях, самостійної та індивідуальної роботи, виставлений за 100-бальною шкалою; $k_1, k_2, k_3, \ldots, k_n$ – вагові коефіцієнти відповідного виду контролю;

$B_{екз.}$ – бал за підсумковий семестровий контроль (екзамен), виставлений за 100-бальною шкалою *(за наявністю)*; $k_{екз.}$ – ваговий коефіцієнт підсумкового семестрового контролю (екзамену).

Сума вагових коефіцієнтів поточного та підсумкового контролю дорівнює 1

$$k_1 + k_2 + k_3 + \ldots + k_n + k_{екз.} = 1$$

Структура компонентів оцінювання та їх питома вага

Види навчальної діяльності здобувача	Шкала оцінювання завдання	Ваговий коеф.	Питома вага у загальній оцінці
РОЗДІЛ 1. СТРАТЕГІЧНІ ТА ЦИФРОВІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ТУРИЗМУ І РЕКРЕАЦІЇ			
Практична робота 1. Інновації як стратегічний чинник розвитку туризму та рекреації	100	0,04	4
Самостійна робота 1. Інноваційна трансформація туристичної дестинації	100	0,02	2
Практична робота 2. Цифрова архітектура та трансформація туристичного підприємства	100	0,04	4
Самостійна робота 2. Цифрова трансформація туристичного підприємства: технології та інтеграція	100	0,02	2
Практична робота 3. Проєктування інтелектуальної AI-системи персоналізації туристичного досвіду	100	0,04	4
Самостійна робота 3. Штучний інтелект як інструмент персоналізації туристичних послуг	100	0,02	2
Практична робота 4. Data-driven управління туристичними потоками: від даних до прогнозного рішення	100	0,04	4
Самостійна робота 4. Аналітика туристичних даних та прогнозування туристичних потоків	100	0,02	2
Практична робота 5. Проєктування інтегрованої Smart Tourism Destination на основі даних	100	0,04	4
Самостійна робота 5. Інтегроване управління туристичною дестинацією на основі Smart-технологій	100	0,02	2
Тест 1. Контроль засвоєння матеріалу розділу 1	**100**	**0,05**	**5**
РОЗДІЛ 2. ПРИКЛАДНІ ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА СТРАТЕГІЧНЕ УПРАВЛІННЯ РОЗВИТКОМ ТУРИЗМУ І РЕКРЕАЦІЇ			
Практична робота 6. Проєктування імерсивного досвіду в туристичній дестинації	100	0,04	4
Самостійна робота 6. Імерсивні технології як інструмент створення туристичного досвіду	100	0,02	2
Практична робота 7. Smart-управління туристичною дестинацією: ресурсоефективність і сталий розвиток	100	0,04	4
Самостійна робота 7. Цифрова екологізація туристичної дестинації	100	0,02	2
Практична робота 8. Проєктування клієнтського шляху та персоналізованого туристичного досвіду	100	0,04	4
Самостійна робота 8. Персоналізований туристичний досвід і цифровий Customer Journey	100	0,02	2
Практична робота 9. Проєктування інтегрованої цифрової маркетингової екосистеми туристичного підприємства	100	0,04	4
Самостійна робота 9. Цифрова екосистема туристичного підприємства та лояльність клієнтів	100	0,02	2
Практична робота 10. Стратегічне управління інноваційним проєктом у туристичному бізнесі	100	0,04	4
Самостійна робота 10. Проєктування й оцінювання інноваційної трансформації туристичного підприємства	100	0,02	2
Тест 2. Контроль засвоєння матеріалу розділу 2	**100**	**0,05**	**5**
Екзамен. Підсумкове тестування за матеріалами всього курсу	**100**	**0,30**	**30**
Разом	**100**	**1,00**	**100**
Додаткові досягнення з навчальної дисципліни (за наявністю) Результати науково-дослідної діяльності здобувача, зокрема за такі активності: • участь у предметних олімпіадах, конкурсах студентських наукових робіт з навчальної дисципліни; • участь у засіданнях наукових гуртків, зокрема в обговореннях у форматі круглих столів, присвячених актуальним темам з навчальної дисципліни; публікації результатів досліджень у вигляді наукових статей, тез доповідей, а також виступи на наукових конференціях.	**До 10 балів**		

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

100-бальна система	шкала ЄКТС	Національна шкала	Характеристика вимог та критеріїв оцінювання
90–100	A	Відмінно	Глибоко розуміє інноваційні процеси в туризмі, критично оцінює технологічні рішення та джерела даних. Аргументовано порівнює IT Tour, GDS і CRM, правильно інтерпретує туристичні дані й ГІС-результати. Обґрунтовує застосування AI, Smart- та імерсивних технологій, самостійно оцінює витрати, ефект і ризики інноваційного проєкту.
82–89	B	Добре	Упевнено пояснює зміст цифрових інструментів і працює з даними для туристичних рішень. Правильно визначає функції B2B-платформ, GDS і CRM, пропонує обґрунтований цифровий або маркетинговий проєкт. Окремі неточності не впливають на основні висновки та розрахунки.
75–81	C	Добре	Знає основні технології та застосовує їх до типових ситуацій туристичного бізнесу. Загалом правильно аналізує дані, може спроєктувати клієнтський шлях або карту рекреаційних ресурсів, проте окремі розрахунки, порівняння та висновки потребують уточнення.
67–74	D	Задовільно	Відтворює базові поняття, розрізняє основні цифрові системи та виконує завдання за зразком. В оцінюванні технологій, аналізі туристичних потоків, роботі з ГІС або розрахунках ефективності допускає помилки. Для обґрунтування проєктних рішень потребує допомоги викладача.
60–66	E	Задовільно	Має мінімально необхідні знання про інновації та цифрові засоби в туризмі. Виконує лише прості дії з навчальними даними, розпізнає функції окремих інструментів. Під час вибору CRM, аналізу даних і оцінювання проєкту потребує суттєвих підказок; висновки поверхові.
35–59	FX	Незадовільно	Засвоїв матеріал фрагментарно. Не може самостійно пояснити призначення ключових цифрових систем, опрацювати туристичні дані чи обґрунтувати інноваційне рішення. Помилки істотно впливають на результати. Потребує повторного складання контрольного заходу відповідно до правил КПУ.
0–34	F	Незадовільно	Не продемонстрував базових знань і вмінь, необхідних для опанування дисципліни. Не може розрізнити основні види інноваційних технологій, виконати просте аналітичне завдання або пояснити структуру проєкту. Передбачено повторне вивчення дисципліни за встановленим у КПУ порядком.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ: 100-БАЛЬНА, НАЦІОНАЛЬНА ТА ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
90-100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
75-81	C		
67-74	D	задовільно	
60-66	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

ПОЛІТИКА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Політика щодо термінів виконання завдань та перескладання	З огляду на безпекову ситуацію, повітряні тривоги та перебої з електропостачанням, освітній процес базується на принципах гнучкості та академічної підтримки. Усі завдання виконуються здобувачами в асинхронному режимі без застосування штрафних санкцій чи зниження балів за порушення первинних термінів, якщо затримка зумовлена об'єктивними обставинами непереборної сили. Здавання та перескладання пропущених завдань чи тем здійснюється у зручному для студента темпі протягом семестру за погодженням із викладачем без будь-яких обмежень.
Політика академічної доброчесності	Здобувачі освіти зобов'язані неухильно дотримуватись принципів академічної доброчесності під час виконання усіх видів навчальної, наукової та творчої діяльності. Порушеннями академічної доброчесності вважаються: академічний плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво, необ'єктивне оцінювання та академічне шахрайство. Здобувачам освіти забороняється вдаватися до будь-яких форм академічного шахрайства, зокрема: використовувати під час контрольних заходів заборонені матеріали або технічні засоби; посилатися на джерела, які не використовувались у роботі; здавати роботи з однаковим змістом, підготовлені різними особами. У разі встановлення порушення академічної доброчесності до здобувача освіти можуть бути застосовані такі заходи академічної відповідальності, як повторне проходження оцінювання (контрольна робота, екзамен, залік тощо), повторне вивчення відповідного освітнього компонента або відрахування з університету.
Політика щодо відвідування занять в умовах воєнного стану	Відвідування навчальних занять здобувачами вищої освіти є обов'язковим відповідно до затвердженого розкладу. *Організація освітнього процесу в умовах загрози та повітряних тривог* У разі включення сигналу «Повітряна тривога» під час проведення занять у режимі реального часу (Zoom / Google Meet) або перебування в приміщеннях Університету, проведення синхронного заняття негайно припиняється, а всі учасники освітнього процесу зобов'язані перейти до укриттів. Навчальне заняття, перерване через сигнал «Повітряна тривога» або яке не відбулося через її тривалість, автоматично переводиться в асинхронний режим. Відсутність здобувача освіти на синхронній конференції під час повітряної тривоги, відсутності електроенергії або зв'язку не є підставою для виставлення заборгованості чи зниження підсумкової оцінки, за умови опрацювання навчального матеріалу та виконання завдань в асинхронному режимі. *Застосування дистанційних технологій та форс-мажорних обставин* У разі переходу університету або його окремих структурних підрозділів на навчання із використанням дистанційних технологій через безпекову ситуацію чи інші форс-мажорні обставини, освітній процес регулюється *«Положенням про організацію освітнього процесу здобувачів вищої освіти з використанням дистанційних технологій при обмежені або відсутності фізичного відвідування закладів освіти здобувачами з причин непереборної сили (природні катаклізми, заходи карантинного порядку та інші форс-мажорні обставини) в «Класичному приватному університеті».* Формат участі у дистанційних заняттях адаптується до поточних технічних можливостей та умов безпеки здобувачів і викладачів.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Джинджоян В. В., Тесленко Т. В., Горб К. М. Інноваційні технології в туризмі та гостинності : навч. посіб. Київ : Каравела, 2022. 340 с.

2. Кирилюк І. М. Інноваційні технології в туризмі : навч. посіб. Умань : Візаві, 2020. 179 с.

3. Використання інноваційних технологій в галузі туризму : монографія / В. М. Зайцева, Д. Д. Гурова, О. М. Корнієнко, Т. С. Кукліна, С. М. Журавльова. Запоріжжя : Дике Поле, 2015. 144 с.

4. Пойда-Носик Н. Н., Черленяк І. І. Управління інноваційними проектами : навч. посіб. Ужгород : Говерла, 2017. 360 с.

5. European Commission. EU Sustainable Tourism Strategy : Communication COM(2026) 777 final. Brussels, 2026.

6. European Commission. EU Tourism Dashboard : tourism indicators and digital transition monitoring. European Commission, 2025–2026.

7. QGIS Development Team. QGIS Desktop User Guide / Manual. Version 3.44. QGIS Project, 2026.

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ В ІНТЕРНЕТІ

1. Державне агентство розвитку туризму України. Офіційний вебсайт. URL: https://www.tourism.gov.ua/

2. IT Tour. Система пошуку та бронювання турів для турагентств; інструкція користувача. URL: https://www.ittour.com.ua/agency_user_manual.html

3. Amadeus. Global Distribution System (GDS): опис і можливості системи. URL: https://amadeus.com/en/travel-glossary/gds

4. TAT. Туристичні сервіси та CRM для агенцій. URL: https://tat.ua/info/about/

5. SalesDrive. CRM-система: функції ведення клієнтів і заявок. URL: https://salesdrive.ua/

6. QGIS. Офіційна документація та навчальні матеріали з ГІС. URL: https://documentation.qgis.org/3.44/en/docs/index.html

7. European Commission. EU Tourism Dashboard. URL: https://tourism-dashboard.ec.europa.eu/?lng=en

8. European Commission. European Tourism Data Space / DEPLOYTOUR. URL: https://transport.ec.europa.eu/tourism/eu-funding-and-businesses/guide-eu-funding-tourism/digital-europe-programme_en

9. UN Tourism. Офіційна аналітика світового туризму. URL: https://www.unwto.org/