

фраструктуры на национальном рынке; развитие институтов андеррайтеров и сюрвейеров; внедрение цифровых технологий для автоматизации процессов и разработка новых страховых продуктов, учитывающих такие вызовы, как климатические изменения, киберугрозы и геополитические риски. Также важно расширять международное сотрудничество и внедрять лучшие практики мирового страхового сообщества для повышения конкурентоспособности страны на международном рынке.

Источники

1. *Карпицкая, М. Е.* Современное состояние страхового рынка Республики Беларусь и драйверы его развития / М. Е. Карпицкая // Вестник Полоцкого государственного университета. Сер. Д. Экономические и юридические науки. — 2021. — № 5. — С. 50–58.

2. Всемирная торговая организация : [сайт]. — США, 1991–2024. — URL: <https://www.un.org/ru/wto/> (дата обращения: 22.11.2024).

3. Национальный статистический комитет Республики Беларусь : [сайт]. — Минск, 1998–2024. — URL: <http://belstat.gov.by> (дата обращения: 22.11.2024).

А. В. Зизико, А. В. Кухленко
БГЭУ (Минск)

Научный руководитель — **О. А. Касабуцкая**

ПРОДУКТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В РАМКАХ МОДЕРНИЗАЦИИ ПРОЦЕССОВ ТУРИСТИЧЕСКОЙ ИНДУСТРИИ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

Виртуальная реальность (virtual reality, VR) — совокупность средств, позволяющих создать у человека иллюзию, что он хочет находиться в искусственно созданном мире, путем подмены обычного восприятия окружающей действительности (с помощью органов чувств) информацией, генерируемой компьютером. Это достигается использованием средств ММ, трехмерной графики и специальных устройств ввода-вывода информации, имитирующих привычную связь человека с окружающим миром.

Очки виртуальной реальности. Самые ранние очки имели красно-синие стекла. Разработаны и более сложные очки. Поочередно показывая для каждого глаза свое изображение и затемняя другое, очки создают иллюзию трехмерности изображения на экране. Более современными являются очки EyeScream компании Wicked 3D.

Касаясь вопроса о применении виртуальной реальности в сфере туризма, можно отметить актуальность данной технологии в направ-

лениях, которые так или иначе способны навредить здоровью человека. Виртуальная реальность способна воплотить различные фрагменты старинных легенд, что позволит более полноценно погрузиться в атмосферу тех времен, о которых предполагается рассказывать при проведении экскурсии. Также виртуальная реальность способна восстановить образы различных разрушенных исторических объектов, которые не поддаются восстановлению, что дает возможность более углубленно изучить историю тех или иных государств, памятников и других объектов туристической индустрии. Очки виртуальной реальности делают доступными путешествия для людей с ограниченными возможностями.

Рассмотрим практические примеры применения виртуальной реальности. Создать или использовать доступные VR-экскурсии по Чернобылю. Данный проект предлагает виртуальные туры по зоне отчуждения, где можно увидеть заброшенные здания, природу и другие достопримечательности без физического присутствия и вреда для здоровья человека. Также пользователи смогут «посетить» известные достопримечательности, национальные парки, музеи и другие интересные места с возможностью взаимодействия с элементами окружения, например прослушивание аудиогидов, участие в мини-играх или конкурсах.

Обобщая сказанное выше, можно сделать вывод, что идея применения очков виртуальной реальности в сфере туризма открывает множество возможностей для монетизации и удовлетворения растущего интереса к виртуальным путешествиям. Совмещение технологий с туризмом способствует расширению доступности культурного и образовательного опыта. Касаясь вопроса стоимости и затрат на рынке технологий виртуальной реальности, можно отметить, что в настоящее время в современный быт внедряются инновационные технологии и спрос на них активно растет. Это может вызывать значительный рост стоимости данных товаров, но по законам экономики при повышении ценности снижается чувствительность к цене.

Е. С. Зинович, А. В. Жлобич
БГЭУ (Минск)

Научный руководитель — **С. В. Стасюкевич**

ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЭКСПЛУАТАЦИЮ И ОБСЛУЖИВАНИЕ ЖИЛЫХ ОБЪЕКТОВ НЕДВИЖИМОСТИ

Цифровизация стала ключевым трендом во всех отраслях экономики, включая управление недвижимостью. Современные технологии — Building Information Modeling (BIM), Интернет вещей (IoT),