

Среди рекомендаций, могущих помочь Беларуси выйти на международный рынок в сфере инклюзивного туризма, будут следующие:

- детализированная и достоверная информация о действующих и доступных сервисах и услугах;

- активный отдых туристов и включение их в различного рода мероприятия, сочетающие в себе физическую деятельность и активный досуг;

- искоренение стигм и дискриминации;

- пилотирование инновационных решений для ускорения реализации проектов, созданных с целью преодоления барьерной среды;

- укрепление стратегических партнерских связей между госучреждениями и общественными волонтерскими объединениями.

Таким образом, можно сделать вывод, что туристический потенциал для развития инклюзивного туризма в Республике Беларусь достаточно велик [1, 2].

Источники

1. Attracting tourists from Europe [Electronic resource] // CBI. Ministry of Foreign Affairs. — Mode of access: <https://www.cbi.eu/market-information/tourism>. — Date of access: 17.11.2020.

2. Rowett, P. Inclusive Tourism: What it means, and why it's important to all Tourism Brands [Electronic resource] / P. Rowett // Tourism e-school. — Mode of access: <https://tourismeschool.com/blog/inclusive-tourism-means-important-tourism-brands/>. — Date of access: 17.11.2020.

<http://edoc.bseu.by/>

А. А. Головки, Тянь Туни
БГЭУ (Минск)

Научный руководитель — **П. А. Литвинов**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ТУРПРОДУКТА ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ СЕМИ ЛЕТ

Семейный туризм является на данный момент одним из самых востребованных продуктов на туристическом рынке. Особое значение для родителей в данном контексте имеет обеспокоенность недостаточной физической активностью детей, чье внимание поглощено современными информационно-коммуникационными технологиями (в первую очередь благодаря смартфонам). Следовательно, диджитализация туристической индустрии является одной из наиболее важных и актуальных задач.

Для привлечения подрастающего поколения и для родителей несомненно будет популярным продукт, в котором будет использоваться такая технология, как дополненная реальность или же AR. При его

помощи ребенок сможет познавать мир, приобретать навыки коммуникации и изучать культурное наследие страны. Дополнительную привлекательность для потребителя дает возможность родителям контролировать потребляемый ребенком контент.

AR широко используется в музеях для большего пояснения к деталям, так как дополненная реальность имеет широкий спектр механик, большой функционал. Например, в Национальном музее Сингапура сейчас работает иммерсивная инсталляция под названием «История леса». Выставка посвящена 69 изображениям из коллекции естественного Уильяма Фаркуара. Они были превращены в трехмерную анимацию, с которой посетители могут взаимодействовать. Посетители загружают приложение, а затем могут использовать камеру на своем телефоне или планшете для изучения картин. Также было обнаружено, что средний посетитель музейных коллекций в среднем проводит всего 2,31 сек. перед каждым изображением. В загруженной современной жизни, где посетители не всегда склонны задерживаться, музеи могут использовать технологию AR, чтобы привлечь их внимание.

Сейчас подобные продукты на туристическом рынке Республики Беларусь отсутствуют. В связи с этим сделаны следующие рекомендации:

1) данные мероприятия могут проводиться в специализированном игровом комплексе либо на базе ТРЦ. Комплекс должен иметь достаточно большую территорию для размещения необходимых локаций и для достаточного погружения ребенка. Также необходимо разработать специальное программное обеспечение для смартфона или планшета, которое будет поддерживать дополненную реальность;

2) необходимы будут дополнительные декорации для эффекта полного присутствия и большего погружения в виртуальный мир. Целесообразно иметь либо несколько тематических залов (космос, доисторический мир, робототехника и т.д.), либо предусмотреть регулярную смену инсталляций раз в несколько месяцев;

3) на данный момент не все смартфоны могут использовать AR технологии, поэтому при отсутствии или не поддержке смартфона данной технологии при входе ребенку будет заранее подготовлен и выдан смартфон с данным программным обеспечением;

4) в данном приложении будет возможность прохождения квеста при помощи фотофиксации тех или иных объектов. После его прохождения ребенок будет получать поощрительные награды;

5) исторические и медийные персоналии также могут быть использованы как ресурс для разработки подобного продукта. Это поможет больше узнать о самой личности, увидеть ее, что позволит ребенку иметь более четкое представление о данном человеке;

6) для проведения данного мероприятия также необходимо использование аниматора, который будет следить за детьми. Он должен быть харизматичен, общителен, владеть данными технологиями, чтобы при появлении проблем с программным обеспечением быстро устранять их.