

ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ТУРИЗМЕ

AUGMENTED REALITY TECHNOLOGIES IN TOURISM

*Михаил Дмитриевич Маслов, студент 2 курса магистратуры, кафедра сервиса, туризма и индустрии гостеприимства, Институт наук о Земле, Тюменский государственный университет, Тюмень, Российская Федерация.
maslovmd@live.ru*

*Оксана Владимировна Третьякова, доцент, кандидат социологических наук, кафедра сервиса, туризма и индустрии гостеприимства, Институт наук о Земле, Тюменский государственный университет, Тюмень, Российская Федерация.
33909074@mail.ru*

*Mikhail D. MASLOV, 2nd year master's degree student, Department of Service, Tourism and Hospitality Industry, Institute of Earth Sciences, Tyumen State University, Tyumen, Russian Federation.
maslovmd@live.ru*

*Oksana V. TRETYAKOVA, Associate Professor, Candidate of Sociological Sciences, Department of Service, Tourism and Hospitality Industry, Institute of Earth Sciences, Tyumen State University, Tyumen, Russian Federation.
33909074@mail.ru*

Аннотация

В современном мире информационных технологий все стороны жизни людей упрощаются электроникой. Туризм тоже не может оставаться в стороне от прогресса, и дальнейшее его развитие по интенсивному пути сопряжено с технологиями дополненной реальности. Они упрощают жизнь как самостоятельным туристам, так и притягивают к себе внимание, как нечто революционно новое.

Abstract

In the modern world of information technologies, all aspects of people's lives are simplified by electronics. Tourism can not stay aside from progress, and its further development in intensive way is associated with augmented reality technologies. They simplify life for both amateur tourists and attract attention to themselves, like something revolutionary new.

Ключевые слова: туризм, дополненная реальность AR-технологии, информационные технологии, визуальные эффекты

Key words: tourism, augmented reality, AR-technologies, information technologies, visual effects

Современный мир высоких технологий не только заставляет людей постоянно обновлять свои навыки на протяжении всей жизни, но и открывает все больше перспектив для дальнейшего развития общества. Все это приводит к тому, что появляются новые направления и во всех областях человеческой занятости. Так, в наше время стала доступна уже не только виртуальная реальность, где люди могут оттачивать свои навыки, не влияя на реальный мир, развлекаться, обучаться, но и дополненная реальность. Главное преимущество дополненной реальности в том, что она не отрывает человека от реального мира, а дополняет его необходимой информацией. Наиболее простым примером ее работы можно выделить проекционный дисплей в автомобилях (Рис. 1). [1] В данном случае для того, чтобы узнать скорость движения, следующий дорожный маневр, и местонахождение

не надо отвлекаться от дороги на спидометр и экран навигации, вся необходимая информация дополняет вид через лобовое стекло.



Рисунок 1 – Проекционный дисплей BMW [1]

Таким же образом можно дополнять весь окружающий мир необходимой информацией через специальные устройства, такие как очки дополненной реальности, а также через смартфоны и планшеты с камерой. На данный момент уже существует большое множество ресурсов, упрощающих жизнь людям через технологии дополненной реальности, к примеру, браузер Layar, созданный в Нидерландах 10 лет назад, в 2009 году. (Рис.2 [2]) Он работает на базе большого количества слоев, используя которые, можно получить массу полезной информации о ближайших станциях метро, ресторанах, достопримечательностях. Слой Google может выстроить маршрут, а слой Википедии – узнать новые сведения об окружающих объектах. Слой Instagram позволяет увидеть сделанные поблизости снимки с указанием автора и даты, а также сопровождающие фото комментарии автора. Слой Twitter покажет не только сообщения, но и проходящих мимо пользователей Twitter и Facebook.



Рисунок 2 – Браузер дополненной реальности Layar [2]

Данная технология сильно упрощает жизнь самостоятельным туристам. Теперь проблемы с ориентацией в пространстве и неумение читать карту – в прошлом. Человек может найти необходимую точку на карте и идти к ней, смотря на свой маршрут через камеру гаджета, попутно изучая достопримечательности. Остаются только две проблемы: наличие интернета и запас аккумулятора.

Рассмотрев преимущества технологии для туристов персонально, следует рассмотреть возможности, которые открываются для предприятий туристской отрасли. Так, музеи имеют возможность оживлять любой из своих экспонатов и устраивать с ним каждому посетителю лично интерактивное шоу. Наиболее выгодна данная технология для экскурсионных целей, так как можно будет опираться не только на воображение экскурсантов при рассказе экскурсовода, а каждому показать, к примеру, в Риме то, каким этот город видел Цезарь, когда находился в определенных локациях, причем это будет одновременно и современный Рим, и античный.

Введение такой технологии в обиход экскурсионных предприятий выведет индустрию на новый уровень за счет более наглядного отражения информации, а так же

привлечет технически-продвинутую аудиторию. Отсюда же следует и наибольшее преимущество развития данной технологии перед виртуальной реальностью в таком разрезе – необходимость присутствия туриста в конкретном месте для получения эксклюзивного опыта, в то время, как для погружения в виртуальную реальность достаточно иметь устройство, а для ознакомления не обязательно даже выходить из дома.

Таким образом, технологии дополненной реальности уже продолжительное время помогают туристам в постижении незнакомых мест, однако, весь потенциал технологии и по сей день не реализован. Причиной тому являются высокие цены на разработку и отладку приложений и 3D-моделей. К примеру, производство меню с технологиями дополненной реальности в ресторане в США, по данным ресурса Jasoren [3], составит от 460 до 760 часов (4-5 месяцев) и выйдет от 61,000 до 111,000 долларов США из расчета, что за час работы программист зарабатывает в среднем 150 у.е. Отсюда следует, что технология на данный момент является довольно дорогой, однако она видится одной из ключевых для качественного преобразования отрасли на данный момент.

Список литературы

1. Кьюто.ру [Электронный ресурс] // Проекционный дисплей BMW : [сайт]. URL:<https://quto.ru/BMW/X5/F15/suv5d/features/10661/> (дата обращения: 08.10.2019)
2. Портал Дополненной Реальности AugmentedReality.by [Электронный ресурс] // 6 браузеров дополненной реальности : [сайт]. URL: <https://augmentedreality.by/news/6-ar-browser/> (дата обращения: 08.10.2019).
3. Jasoren: Our expertise — AR, VR and Chatbots [Электронный ресурс] // How Much Does It Cost to Build an AR App for Food Menu like KabaQ: [сайт]. URL: <https://jasoren.com/how-much-does-it-cost-to-build-an-ar-app-for-food-menu-like-kabaq/> (дата обращения: 08.10.2019).

References

1. Quto.ru [Elektronnyi resurs] // Proektsionnyi displei BMW [BMW Head-Up Display] : [website]. URL:<https://quto.ru/BMW/X5/F15/suv5d/features/10661/> (data obrashcheniya: 01.04.2019).
2. Portal Dopolnennoi Real'nosti AugmentedReality.by [Elektronnyi resurs] // 6 Brauzerov Dopolnennoi Real'nosti [Augmented Reaity Portal AugmentedReality.by // 6 Browsers of Augmented Reality]: [website]. URL: <https://augmentedreality.by/news/6-ar-browser/> (data obrashcheniya: 01.04.2019).
3. Jasoren: Our expertise — AR, VR and Chatbots [Elektronnyi resurs] // How Much Does It Cost to Build an AR App for Food Menu like KabaQ : [website]. URL: <https://jasoren.com/how-much-does-it-cost-to-build-an-ar-app-for-food-menu-like-kabaq/> (data obrashcheniya: 01.04.2019).

УДК 336.717

ОСНОВЫ ВЫСОКОЙ КОНВЕРСИИ ПРОДАЖ

BASES OF HIGH SALES CONVERSION

*Александр Валерьевич Москвичев, магистрант 1 курса, кафедра сервиса, туризма и индустрии гостеприимства, Институт наук о Земле, Тюменский государственный университет, Тюмень, Российская Федерация.
Sanschut187@gmail.com*