

*Горбунова Ю.М.*

*студент кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания»*

*4 курс, факультет «Экономика и управление»*

*Пензенский Государственный Университет*

*Россия, г. Пенза*

*Научный руководитель: Балахонова Е.В., к.э.н., доцент*

## **АНАЛИЗ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ТУРИЗМА**

***Аннотация:** Статья посвящена необходимости развития информационных технологий в туристической сфере. Рассмотрен вопрос об актуальности мобильных приложений, которые помогают в путешествиях. Затронута тема информационных технологий в экскурсионной деятельности. Возможность совмещения квест-туризма и информационных технологий.*

***Ключевые слова:** Информационные технологии, гаджет, трафик, девайс, виртуальная реальность, дополненная реальность.*

***Annotation:** The article is devoted to the need to develop information technology in the tourism sector. The question of the relevance of mobile applications that help in traveling. The topic of information technology in excursion activity is touched. The possibility of combining quest tourism and information technology.*

***Key words:** Information technology, gadget, traffic, device, virtual reality, augmented reality.*

В современном мире предприятия туризма, чтобы оставаться востребованными, обязаны следовать времени, перенимая новые веяния и тренды. Потребители становятся очень требовательными и придирчивыми, и

те направления, которые пользовались спросом раньше, больше их не устраивают.

В роли потенциальных туристов необходимо рассматривать современную молодежь, которая уже сейчас начинает пользоваться спектром туристских услуг. Для начала нужно определить, что интересно современному обществу.

Хотелось бы заметить, что за последнее время, очень скоропостижно в нашу повседневную жизнь, ворвались информационные технологии. Начиная от компьютерных сервисов, сокращающих нашу работу, до мобильных приложений, которые позволяют нам отвлечься от ежедневных проблем. Современное общество с каждым годом все активнее начинает пользоваться мобильными приложениями, которые позволяют увеличить их свободное время.

Сначала были популярны компьютеры, благодаря чему сфера туризма обрела новый вид. Появились программы по бронированию, многие предприятия запустили работу собственных сайтов, появилась навигация в онлайн режиме. Все это очень быстро обрело популярность, так как люди могли пользоваться услугами не выходя из своего дома. Затем появились планшеты, которые также произвели фурор не только в туризме, но и во всех сферах бизнеса. Планшеты гораздо меньше компьютера, и пользоваться такими гаджетами можно было откуда угодно. Но, планшеты сменили обычные телефоны, которые на сегодняшний день ничем не уступают, ни компьютерам, ни планшетом, а занимают гораздо меньше места, чем и удобнее в использовании. Уже в 2015 году 50 млн. из 82 млн. людей в России, пользующихся интернетом, пользуются мобильными устройствами для выхода в сеть. Таким образом, использование компьютеров и ноутбуков значительно снизилось.

Когда популярность набрали телефоны, сфера информационных технологий вышла на новый уровень. По итогам 2018 года использование

мобильных приложений возросло на 15% чем в 2015 году. Из-за чего время использования приложений увеличилось на 25 % по сравнению с прошлым годом. Начали создаваться мобильные приложения различного характера. Это могли быть игры, приложения по бронированию услуг, ну и конечно же, различные путеводители. Все это не прошло мимо туристического бизнеса. Активно начали пользоваться приложениями для бронирования услуг.

Из-за активного роста информационных технологий аналитики начали проводить исследования в этой области. Так по данным Cisco, предполагается, что к 2021 году владельцев мобильных устройств значительно прибавится и составит 5,5 млрд. человек., однозначно провоцируя рост используемого трафика. На основе этой информации можно сделать вывод, что такая статистика повлечет за собой рост потребности в мобильных предложениях. Изменения ситуации в области использования интернета можно посмотреть в Таблице 1.

Таблица 1 - Эволюция мобильного Интернета в мире по данным Cisco.

	2016 год.	2021 год.
Доля мобильного трафика	8%	20%
Кол-во мобильных устройств на душу населения	1,1 устр./чел.	1,5 устр./чел.
Средняя скорость мобильного подключения	6,8 мбит./сек.	20,4 мбит./сек.
Количество публичных точек доступа WiFi	94 млн.	541,6 млн.
Кол-во смартфонов и планшетам в общем числе подключенных устройств	3,6 млрд.	6,2 млрд.
Кол-во носимых устройств	325 млн.	929 млн.
Устройства со встроенной поддержкой мобильной связи	11 млн.	69 млн.

На сегодняшний день мобильных приложений огромное количество, в том числе и в туристической сфере, поэтому перечислить все практически нереально. Несмотря на то, что рынок мобильных приложений в России растет

очень высокими темпами, наша страна находится на пятом месте после США и ряда азиатских стран.

К основным тенденциям развития данной сферы можно отнести:

- Продуктивность приложений. При росте производительности мобильных устройств появляется все более мощные приложения для работы с базами данных;

- Рост количества мобильных игр;

- Растет популярность финансовых приложений;

- Растет популярность виртуальной и дополненной реальности в информационных технологиях. Подобные приложения уже начали развиваться в основном в игровых приложениях.

Мной был рассмотрен квест-туризм, который в последнее время активно развивается не только за рубежом, но и в России. Данный вид туризма представлен в России как квест-игры, не только как игры в пределах одного помещения, но и как экскурсии. Площадка для данного вида туризма огромная, это и известные достопримечательности, и заброшенные исторические места, и природные памятники. То есть имеются все возможности для автоматизации и усовершенствования этого вида экскурсионной деятельности.

Активно развивается квест-туризм за рубежом, например в Париже есть отдельная компания - Urban Quest, международная компания, которая предлагает пройти пешие городские квесты во многих точках Канады, США, Австралии и Франции. Для участия в подобных экскурсиях, необходимо скачать приложение на мобильный телефон. Квесты этой компании есть и в России, например в Москве. Для использования такого приложения необходимо зарегистрироваться и находиться не более чем 100 метров от начала маршрута.

В разных странах предлагают квест-путешествия, в которых на протяжении всего отдыха необходимо отгадывать загадки, тем самым знакомясь с историей и культурой местности.

В России создали подобное приложение в 2016 году. На разработку приложения ушло почти год, занимались его созданием инициативные программисты, которые подняли проект своими силами. Называется данное приложение Questory, оно позволяет путешествовать в игровой форме по 12 странам мира, 18 городам. В своем наборе содержит 100 различных квест-программ. Программа сделана на двух языках: русский, английский. Для регистрации необходимо ввести имя, адрес электронной почты и пароль.

Таким образом можно сделать вывод, что квест-туризм на сегодняшний день пользуется спросом и активно развиваются приложения с подобными предложениями. Объясняется это свободой в передвижении и независимостью от внешних факторов, таких как гид, ограниченная экскурсионная программа, однообразные предложения.

Кроме всего прочего, пару лет назад начал развиваться AR (англ. augmented reality, AR) – дополненная реальность. Это огромный прогресс в сфере информационных технологий, который начал активно использоваться в туристической сфере. С помощью приложений с дополненной реальностью, туристы уже сегодня могут пользоваться:

- Благодаря приложениям смешанной реальности можно в любом месте найти нужный путь, проложить маршрут, определить местонахождение. Также, если использовать очки виртуальной реальности, тогда будут появляться указатели, которые помогут понять, куда стоит свернуть;

- Можно посетить экскурсию самостоятельно, без гида. Стоит направить гаджет на достопримечательность, чтобы получить о ней всю информацию на разных языках;

- Крупные туристические агентства используют расширенную реальность с целью демонстрации клиенту возможностей тура. Прямо в кабинете он сможет погрузиться в определенную местность.

Кроме того, существует масса приложений, которые позволяют быстро переводить надписи, показывать старинные виды исторических объектов, столкнуться с известными людьми или даже вымершими животными, все это лишь наведя телефон на объект.

Стоит рассмотреть возможность развития этого современного явления и увеличить финансирование на разработку новых современных приложений, что будет являться причиной увеличения туристского спроса не только во внутреннем туризме, но и во въездном туристском потоке.

#### **Использованные источники:**

1. ИТ-технологии в туризме [pro.tonkosti.ru] // Тонкости туризма. – URL: [https://pro.tonkosti.ru/it-tehnologii\\_v\\_turizme/](https://pro.tonkosti.ru/it-tehnologii_v_turizme/) (дата обращения: 15.11.18).
2. Квест-туризм: путешествия как гимнастика для ума [buro247.ru] // Buro 24/7. Путешествия. - URL: <https://www.buro247.ru/lifestyle/travel/kvest-turizm-puteshestvie-za-priklyucheniyami.html> (дата обращения: 17.11.18).
4. Мобильные приложения в туризме [travel.vesti.ru] // Туризм. – URL: [http://travel.vesti.ru/article\\_24034](http://travel.vesti.ru/article_24034) (дата обращения: 10.12.18).
5. Владимир Сергачев Утром деньги - вечером стулья // Журнал «Турбизнес». – 2018. - № 11-12 (359) – с. 11.