

ВИКОРИСТАННЯ ДОДАТКІВ ЯК ОСНОВНИХ ЗАСОБІВ ЗДІЙСНЕННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ТУРИЗМУ

Атаман Л. В., кандидат географічних наук, старший викладач кафедри
географії

Гончар О. О., студент СВО «магістр» природничо-географічного
факультету,

Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла
Коцюбинського

У всіх цивілізованих країнах Європи і світу значною мірою розвиваються системи віртуальної та доповненої реальності. Це пов'язано з чисельними перевагами застосування даних систем: безпечність, стабільність, зручність та простота використання. Тому на сьогодні все більше людей використовують системи віртуальної та доповненої реальності для прогулянок та екскурсій.

Сучасний світ постійно змінюється і вимагає миттєвої реакції з метою пристосування до нових реалій життя. Сьогодні не всі місця на нашій планеті є доступними для звичайних людей, що пояснюється різними формальностями перетину кордонів між країнами, екстремальними умовами погоди, які характерні для певних територій, а також відсутністю спеціальної підготовки туристів.

Кожен у своєму житті, хоча б раз мріяв підкорити вершину Евересту, спуститись на дно Маріанської впадини, побачити виверження вулкану, що не так давно здавалось неможливим. Але, люди і технічний прогрес не стоять на місці, йдучи в ногу з часом було створено технології віртуальної та доповненої реальності, які покликані відкривати нові горизонти та розширювати вже існуючі, полегшувати освоєння територій, готувати нових фахівців. Віртуальна реальність дає можливість туристам відвідати популярні

туристичні маршрути, не залишаючи власної домівки, що є вражаючим досвідом для кожного [2].

Розумним прикладом застосування віртуальної реальності є платформа Google Arts&Culture, яка проводить для користувачів віртуальні тури галереями світових музеїв, дає можливість ознайомитися з довідкою про художні твори та створювати власні віртуальні колекції. Музеями-партнерами платформи є, зокрема, Версаль, галерея Уффіці, Ермітаж, Третьяковська галерея та інші. На платформі розміщені понад 30 віртуальних турів, 150 інтерактивних виставок, 300 тисяч фотографій і відео. Експонати можна розглянути в додатку Google Arts & Culture на iOS і Android. Панорамні відео доступні також на YouTube [4].

Також, прикладом проведення віртуальних екскурсій є додаток GOOGLE EXPEDITIONS з доповненою та віртуальною реальністю, його можна використовувати як для індивідуальних, так і для групових онлайн-екскурсій.

Метою створення додатка було інтерактивне навчання у класах, де вчитель стає імпровізованим гідом для всієї групи. Але відвідати інтерактивну екскурсію можна і самотійно - з телефона чи планшета. Завдяки додатку можна дослідити історичні місця, поплавати поряд з акулами, піднятися на Еверест та навіть злітати у космос. Щоб досягти максимального ефекту присутності, використовують VR-пристрій. Додаток містить понад 800 експедицій. Кожна з них - це набір VR-зображень чи AR-об'єктів, а також інтегровані описи, тези та запитання [4].

Часто розробляють спеціальні програми для мобільних телефонів та планшетів, які є досить зручними у використанні. Адже встановивши додаток на мобільному телефоні або планшеті, користувачі зможуть відслідкувати своє місце знаходження та переглянути його на карті, переглядати туристичні місця, перечитати короткий опис про них та прослухати текст. Деякі додатки можуть прокласти дорогу від вашого місця знаходження до туристичної точки. Є програми, що допомагають познайомитись з містом, розробивши свій

власний туристичний маршрут в супроводі «персонального» мобільного екскурсовода. На сьогодні світовий ринок мобільних додатків є одним із найбільш трендових і показує найшвидше зростання [1, с. 23].

Отже, роль віртуального туризму важко переоцінити, адже його розвиток у світових масштабах характеризується досить швидкими темпами, що сприяє його популяризації. Тому можна впевнено сказати, що віртуальний туризм у світі стає масовим явищем, яке приваблює все більше туристів.

Список використаних джерел

1. Атаман Л. В. Впровадження та застосування мобільних додатків в туризмі: сучасні тенденції та перспективи // Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції студентів, аспірантів та вчених: у 3-х томах. – Т.1. – Одеса: Одеський національний економічний університет, 2020. – 513 с. – С. 23-25.
2. Віртуальна реальність // IT enterprise [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://www.it.ua/knowledge-base/technology-innovation/virtualnaja-realnost-vr>.
3. Доповнена, віртуальна та інші реальності // IT enterprise. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.it.ua/knowledge-base/technology-innovation/dopolnennaja-virtualnaja-i-prochie-realnosti>.
4. Коротенко О. Не виходячи з дому: віртуальні екскурсії музеями і не тільки [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://bazilik.media/ne-vykhodiachy-z-domu-virtualni-ekskursii-muzeiamy-i-ne-tilky/>.
5. Топ-10 найкращих віртуальних екскурсій в Україні // Уніан [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://covid.unian.ua/10922969-top-10-naykrashchih-virtualnih-ekskursiy-v-ukrajini.html>.