

Циснецька Н.М., студентка

Науковий керівник: **Обозна А.О.**,

к.е.н., доцент, МФ КНУКіМ,

м.Миколаїв

ІННОВАЦІЯ В СФЕРІ ЕКСКУРСІЙНОГО ТУРИЗМУ

На початку 90-х років минулого століття туризм перетворився на найбільш динамічну галузь світової. І як свідчить світовий досвід туристичної діяльності, використання інноваційних розробок і рекомендацій є одним із чинників лідерства в конкурентній боротьбі за ринки збуту туристичного продукту. Не існує сумнівів і щодо необхідності переходу індустрії туризму України на інноваційну модель розвитку. У зв'язку із зазначеним, виникає потреба аналізу та пошуку найбільш сучасних інноваційних підходів і їх застосування в туристичній діяльності, що має важливе практичне значення і визначає актуальність даного дослідження.

3D-екскурсії стали можливі сидячи біля комп'ютера. Унікальна програма забезпечує ефект повного занурення при мінімальному завантаженні комп'ютера. Щоб стати віртуальним туристом, досить скачати з інтернету невелику програму. Користувач може ходити, злітати з будь-якого місця, приземлятися, дивитися. Графіка віртуальних об'єктів – на рівні кращих сучасних комп'ютерних ігор. Розробники створюють моделі за точним кресленням і безлічі фотографій. Наприклад, при створенні проекту «Тадж-Махал» були використані п'ять тисяч зображень. Зараз 3D-екскурсії можна побачити у багатьох фірм, це подорож ресторанами, готельним комплексам і т.д. В іспанському місті Кордова з'явилися спеціалізовані автомобілі, які "розповідають" про місцеві визначні пам'ятки. Транспортний засіб працює за підтримки GPS. Екскурсант отримує не тільки звуковий коментар, але і наочне підтвердження почутого, яке відображається на спеціальному моніторі. Комп'ютеризована система працює з картою пам'яті, на якій записана інформація про 150 найбільш відвідуваних місць. Система є багатомовною і підтримує іспанська, французька і англійська мова. Машини були вироблені в США. Аналогічні проекти GPS-туризму вже знайшли застосування в Монтгомері (штат Алабама), де компанія IntelliTours LLC пропонує всім бажаючим тури з аудіо-коментарями по місцях громадянської війни.

Пропоную розглянути деякі види зазначених напрямів інноваційної діяльності у сфері екскурсійного туризму. По-перше, це інформаційні інноваційні технології, а саме Інтернет-технології, за допомогою яких можна просувати нові види екскурсій, також давати відповідну рекламу, інформувати

споживачів про новинки та акції, формувати позитивний імідж туристичних об'єктів, регіонів тощо. На мій вибір пропоную зупинитися на креативно-інноваційному елементі туристичної індустрії – віртуальній екскурсії.

Віртуальна екскурсія – це відвідування визначних місць, яке змодельоване за допомогою комп'ютера. На даний момент серед культурно-освітніх установ світу, що використовують подібну технологію, можна виділити Лувр з його віртуальним туром галереями та залами різних історичних періодів, Ермітаж з акцентуванням на найцінніших здобутках закладу, музей Метрополітен у Нью-Йорку та багато інших галерей та музеїв світу.

Інтернет-екскурсії дозволяють мандрівнику заощаджувати час і гроші та підвищувати власний інтелектуальний рівень, подорожуючи в комп'ютерній мережі уславленими місцями світу. Але віртуальний тур – це не лише спосіб заощадити частину капіталу споживача, це гідна реклама туристичного продукту для його виробника. Вдало створена віртуальна подорож робить пропонований турпродукт унікальним, презентабельним і привабливим.

Крім віртуальних прогулянок музеями, можна здійснювати і віртуальні прогулянки містом, така послуга називається Street View, доступна вона через Google Maps. Широкоекранний вигляд з рівня вулиці справляє враження руху реальними, хоча й «замороженими» у часі вулицями. Google Street View демонструє знімки виконані раніше камерами вмонтованими на автомобілі. Наразі бази знімків Street View охоплюють тільки окремі райони найбільших міст, однак систематично доповнюються. Ця система, крім того, пристосована для взаємодії з мобільними пристроями і може слугувати свого роду електронним провідником, своєрідним екскурсійним гідом. Звичайно ж віртуальна прогулянка не замінить справжньої, але віртуальне відвідування тих місць, які вже оглядалися реально, може бути цікавим і як розвага, і як нагода згадати, систематизувати знання, винесені з подорожі.

Ще один вид інноваційної музейної екскурсії – Food-екскурсія – це мультижанровий формат, який дає можливість відвідати цікаву виставку, почути небанальну екскурсію і випити філіжанку кави в музейній кав'ярні. Історія, культура і гастрономія об'єднані в рамках єдиного проекту, що створює нові уявлення про музейне дозвілля.

Інноваційні методи у веденні музейних екскурсій полягають не тільки у створенні віртуальних екскурсій чи різноманітних мультижанрових. У зв'язку з формуванням комунікативної моделі музею застосовуються інноваційні методи в культурно-освітній діяльності: проектний метод, рольова гра, комп'ютерна вікторина, конкурси-завдання, музейні свята та ін. Упроваджуються різноманітні путівники, які дозволяють відвідувачам самостійно ознайомитися

з експозицією музею. Інноваційні методи роботи використовуються, здебільшого, у великих державних музеях. Ще одним проявом інновацій в музейному туризмі, та й загалом у пропозиціях туристичних фірм є подієві атракції, зокрема, театралізація, яка є однією з форм екскурсії. Особливий інтерес представляють театралізовані свята прив'язані до календарних свят як місцевого, так і більш масштабного значення. Проекти театралізованого туризму можуть включати в себе конкурси, фестивалі, національні свята, етнографічні посиденьки і т. д.

Останнім часом у світі та в нашій країні набирають оберти нові ігрові види екскурсій під назвою «спайгеймс» (spygames) та «геокешинг» (geocaching). Спайгейм – гра, що складається з ланцюжка завдань. Суть її в тому, щоб відшукати на місцевості ті чи інші пункти, в яких знаходиться залишений там знак або предмет, і рухатися далі. Що стосується геокешингу, то це захоплююча гра-екскурсія, метою якої є пошук схованок за допомогою GPS-приймачів. Грати можна в команді, а можна і поодиноці, насолоджуючись красою та звуками природи. Суть полягає в тому, що гравці власноруч закладають якісь скарби в тайники, а потім публікують в Інтернеті географічні координати секретного місця. Будь-який бажаючий може відправитися на пошуки схованки, озброївшись навігатором. Якщо схованка зі скарбами відшукана, кешер (учасник гри) забирає їх собі, але залишає в контейнері рівноцінні речі, щоб наступні кешери теж змогли насолодитися знахідкою. У Росії та Україні одним з головних правил вважається установка схованки біля пам'яток історії, архітектури тощо. Тому пошук скарбу перетворюється в неповторну подорож і екскурсію по визначних пам'ятках.

Нещодавно з'явилася нова технологія, яка дозволяє екскурсію покращувати і заохочувати до неї. Ця технологія отримала назву «розширена реальність». Першою загальнодоступною системою для «розширеної реальності» була WikiMe. Це система, що поєднує реальний світ зі світом, генерованим комп'ютером. На крок попереду в розвитку цієї технології іде Google, який ввів нову послугу Google Googles. Щоб дізнатися більше про об'єкт, досить виконати фотокамерою мобільного телефону його знімок та переслати на сервери фірми Google. На підставі бази фотознімків Google та інформації GIS, що знаходиться системі Google Maps, сервери ідентифікують об'єкт і перешлють його опис на телефон користувача.

Що стосується Миколаївщини, то тут також можна створити особливу 3-D екскурсію, яка зацікавить туристів відвідати Миколаївщину, подорожуючи віртуально всією її територією.

Список використаних джерел:

1. Малахова М.М., Ушаков Д.С. Інновації в туризмі та сервісі. - М.: ІКЦ «МарТ», Ростов н / Д: Видавничий центр «МарТ», 2008.
2. Мишечкін Г.В. Креативно-інноваційні елементи в сучасній туристичній сфері України / Г.В. Мишечкін // Вісник ДІТБ. - 2011. -
3. Федоров О. Найновіші досягнення інформаційних технологій і туризм - нові виклики і можливості / О. Федоров, Ю. Афоніна // Наукові записки ВДПУ, серія: Педагогічні науки. - 2011.