

## **ПРОЕКТИРОВАНИЕ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОГО МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ТУРИЗМА НА ПРИМЕРЕ ТУРИСТИЧЕСКОГО КЛАСТЕРА ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ**

**Иванова А.А.**

(Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

**Научный руководитель – к. эк. н. Кононова О.В.**

(Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

### **Аннотация**

Работа посвящена проектированию геймифицированного мобильного приложения для экологического туризма в рамках туристического кластера Выборгского района Ленинградской области. Сервис предназначен для осуществления регулярного контроля и мониторинга экологической культуры туристов на охраняемых природных территориях.

Экологический туризм достаточно новое и наименее развитое из туристических направлений в России. Такое положение дел обусловлено рядом социально-экономических факторов и историей развития российского туризма.

Геймификационные приложения открывают новые возможности для вовлечения и управления туристическими потоками. Проведенное исследование демонстрирует, что применение элементов геймификации в мобильных приложениях активно используется в практике планирования путешествия и экскурсионного маршрута. Были использованы игровые элементы, такие как очки, конкуренция с другими и правила, в форме метода онлайн-маркетинга для поощрения и вовлечения пользователя в услугу. Моделирование геймифицированной викторины было выбрано в качестве образовательного компонента приложения для знакомства с правилами посещения туристического рекреационного кластера. Подход применения геймификации поможет построить более прочные и долгосрочные отношения с пользователями. Применение сервисной ориентации SOA предлагается в качестве подхода к внедрению геймификации на основе взаимосвязанных компонентов путем совершенствования системы. Основными сервисными компонентами были выбраны сервисы сбора изображений туристических объектов и создания туристических маршрутов, сервисы создания и выбора заданий, а также сервисы интерактивного взаимодействия групп пользователей.

В процессе разработки архитектуры мобильного приложения были произведены сбор и систематизация информации о предприятии ТРК «Варяжское море», включающие в себя описание основных заинтересованных сторон, SWOT-анализ, диаграммы вариантов использования и диаграммы деятельности бизнес-процессов. В рамках концепции приложения основной акцент строился на привлечении к четырем основным внутренним мотивациям и типам пользователей. Таким образом, будущее приложение в большей степени было ориентировано на социальность с возможностью свободы выбора и развития пользовательских сценариев. При проектировании интерфейсов учитывалось удобство использования приложения в контексте мобильного экологического туризма, выявленное в результате оценки показателей удобства использования мобильных приложений для туризма. Турист сможет узнать об экотуризме, что можно и чего нельзя делать в парке, различных правилах и т.п. Также приложение может предоставлять ссылки на другие сайты, включая порталы онлайн-бронирования, платежные шлюзы и т.д. Рост к внутреннему туризму и покупке аутентичных туров совместно с популяризацией тренда поддержания экологичности позволяют расширять функционал предлагаемого мобильного приложения. В данной работе особое внимание уделяется функциям навигатора, которая включает в себя глобальную

систему позиционирования и навигацию по маршрутам и функция обратной связи, которая позволяет пользователям обмениваться информацией и рекомендовать определенные места и делиться полезной информацией с другими пользователями. Тем не менее в дальнейшем стоит рассмотреть ряд дополнительных функций, таких как функция множественного выбора языка, которая может работать на мобильных устройствах, а не только в Интернете. Также отдельное внимание уделяется внедрению NFT-технологий для продвижения модуля монетизации в приложение помимо услуг онлайн-продажи билетов и оформления проката, которые позволяют пользователям покупать билеты заранее.

Для расширения пользовательской аудитории предлагается к рассмотрению возможность добавления циклов совместного использования через функционал интеграции социальных сетей. Таким образом, пользователи смогут демонстрировать свои навыки на различных платформах социальных сетей с возможностью приглашения дополнительного круга общения для совместного использования.