

УДК 004.921

## СОЗДАНИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЙ ДЛЯ КЛИЕНТОВ ЗАВЕДЕНИЯ ОБЩЕСТВЕННОГО ПИТАНИЯ С ПОМОЩЬЮ ТЕХНОЛОГИЙ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ И МОУШН-ДИЗАЙНА

Даниленко С.А. (Иркутский государственный университет)

Научный руководитель – доцент, кандидат физ.-мат. наук Балахчи А. Г.  
(Иркутский государственный университет)

**Введение.** Сегодня производится множество товаров и услуг и самое ценное, что может предложить компания — впечатления. Люди стремятся наполнить рутину интересными событиями, поэтому они готовы платить за впечатления, которые вовлекают его в процесс, рассказывают историю [1]. В создании впечатлений для заведений общественного питания может помочь технология дополненной реальности (AR). AR может помочь клиентам заведения с выбором, развлечь их во время ожидания заказа. Кроме того, такой проект может привлекать внимание клиентов, а они в свою очередь будут делиться контентом с дополненной реальностью в социальных сетях и продвигать заведение. Моушн-дизайн повысит эффективность контента дополненной реальности, поможет рассказать о принципах работы услуги или продукта. Видео-реклама воспринимается пользователями лучше, следовательно короткие моушн-анимации будут способствовать дополнительным продажам и удержанию внимания клиентов [2]. Пример подобного проекта был реализован в ресторане Санкт-Петербурга “География”: после скачивания пользователем специального приложения, на столе появляется бармен, который ходит по столу между коктейлями и с интересом рассказывает о каждом из них. Другой пример — проект Le Petit Chef внедрен более чем в 50 ресторанов в мире: с помощью смартфона гости могут видеть маленького шеф-повара, который готовит их блюдо [3].

**Основная часть.** Наша работа посвящена созданию веб-приложения, которое будет помогать с выбором сиропов в кофейне. Мы бы хотели, чтобы клиент кофейни мог подобрать подходящий к выбранному напитку и соответствующий ожиданиям сироп. С помощью моушн-дизайна будет отображен вкус сиропа и ассоциации с ним. Таким образом мы создадим впечатления у клиента и ему захочется вернуться за новой кружкой напитка с сиропом. При реализации прототипа системы выбора сиропов для заведений общественного питания на основе дополненной реальности и моушн-дизайна нами были поставлены и решены следующие задачи:

- 1) Создание прототипа интерфейса дополненной реальности. С помощью инструмента Figma нами был создан прототип интерфейса на основе колеса вкусов сиропов кофейни. Сначала пользователь выбирает напиток из предложенных, далее — интересующую его категорию, а после этого — сироп из категории. Напитки, категории и вкусы обозначены иконками. При нажатии на сироп будет проигрываться короткая моушн-анимация, которая создает у пользователя впечатления и передаст ощущения от вкуса сиропа.
- 2) Создание 3д-моделей и коротких моушн-анимаций о каждом из сиропов. Анимация и 3д-объекты для нее будут созданы с помощью приложения Blender. Элементы будут визуализацией составляющих вкуса сиропа, движущихся хаотично.
- 3) Сборка и тестирование дополненной реальности для браузера. С помощью Reality Composer или Zappar будет собрана дополненная реальность по созданному прототипу, используя моушн-анимации. Тестирование будет проведено в кофейне «Ваш кофе».

**Выводы.** Будет создана дополненная реальность с моушн-анимациями для заведения общественного питания, которая будет создавать впечатления у посетителей и мотивировать их возвращаться в кофейню снова. В дальнейшем планируется использовать объекты дополненной реальности как динамическую айдентику на стаканчиках напитков.

### **Список использованных источников:**

1. Пайн Б.Дж., Гилмор Дж.Х. Экономика впечатлений: Как превратить покупку в захватывающее действие // Б.Дж Пайн. Альпина Паблишер – 2019. – 384 с.; С. 48–51.
2. Wyzowl. Video Marketing Statistics 2024. [Электронный ресурс] режим доступа URL: <https://www.wyzowl.com/video-marketing-statistics/> (дата обращения: 02.02.2024).
3. Хабр. 18 примеров работы технологий дополненной и виртуальной реальности. [Электронный ресурс] режим доступа URL: <https://habr.com/ru/sandbox/159132/> (дата обращения: 27.01.2024).