

Мішалова К.М.

аспірант,

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

QR-КОДИ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ЕЛЕМЕНТ АНІМАЦІЙНОГО ТУРИЗМУ

В сучасному світі безліч інноваційних технологій та нових девайсів. Вони безперервно еволюціонують і надають безліч можливостей своїм власникам. Їх використання в усіх сферах життєдіяльності людини – результат еволюції людства та розвитку технологій і системи комунікації в соціумі. Безпосереднє використання інноваційних технологій дозволить урізноманітнити та популяризувати анімаційні програми туристичного сектору, привабить нових користувачів та задовольнить потреби рекреації та відпочинку кожного туриста.

В роботі представлена коротка історична довідка з виникнення та впровадження QR-кодів в життя. Аналіз часового проміжку, за який кодам вдалося охопити весь світ та позитивні зміни, що вони змогли принести до життя людства.

Об'єктом дослідження в роботі є анімаційні квестові програми, ігри та змагання, до розробки яких можливо залучити новітні технології. Предметом виступає використання сучасних технологій та систем комунікації та передачі даних, які представляють QR-коди.

Метою дослідження є визначення можливості та потенціалу використання кодів при створенні анімаційного продукту рекреаційного туризму.

Розроблений і представлений японською компанією «Denso-Wave» в далекому 1994 році, перший QR-код був недооцінений та несправедливо забутий практично до початку 2000-х років. Це було пов'язано, насамперед з тим, що обсяг інформації, котрий був зашифрований в кодї, незабаром перестав влаштовувати розробників та користувачів. Нові експерименти, що були проведені японцями надали нові способи кодування великих обсягів інформації в графічній картинці.

Починаючи з початку 21 століття, коди стають незамінним елементом ділової та атрактивної сфери життя людини. Вже на початку 2000 року QR-коди отримали широке розповсюдження в Японії, де їх можна було зустріти на великій кількості плакатів, упаковок і товарів. Це не дивно, адже серед основних переваг кодів – легке розпізнавання скануючими пристроями: фотокамерами, смартфонами тощо. Також не можна не сказати про інформаційну місткість кожного коду. В середньому, кількість символів, яку можна помістити в один код дорівнює 7089 цифр, 4296 букв, 2953 байти двійкових кодів та 1817 ієрогліфів. Як бачимо, обсяг інформації дозволяє розмістити в одному зображенні всю необхідну інформацію і навіть більше того. Така вмістимість не могла бути не поміченою і не застосованою в торгівлі, культурі, бізнесі та інших сферах життя людини [1].

На батьківщині, в Японії, коди користуються неймовірною популярністю. Азійський регіон – безперечний лідер використання кодів. Мода на них розвивається і популяризується в країнах Європи, охоплює Північну Америку. Універсальність та зручність користування кодами з кожним роком стає головним критерієм вибору мобільного пристрою. Це і не дивно, адже за допомогою спеціальних програм, що розпізнають коди можна набагато швидше занести необхідну інформацію до власного ПК. Перехід за веб-посиланнями, запис контактної інформації інших абонентів, створення швидких та змістовних повідомлень та інше [2].

Яскравим прикладом ефективної роботи кодів можна побачити в Японії. Країна, що створила коди навчила світ економити та цінувати свій час. Шляхом використання смартфонів та інформації, що прихована в кодах, ви можете купувати товари, при цьому не знаходячись в магазині або торговельному центрі. По дорозі додому, в метро чи наземному транспорті, вивчаючи буклет та зчитуючи інформацію за допомогою кишенькового комп'ютера, ви можете обирати товари, що потребуєте. Доставку товарів, які ви замовили організує кур'єр.

Знаючи про такий попит на послуги, що надаються безпосередньо завдяки QR-кодам, японські оператори мобільного зв'язку почали випускати брендові мобільні пристрої з вбудованими пристроями розпізнавання зображень з кодами.

Не слід дивуватися, але в Японії QR-коди використовуються навіть на кладовищах. В зображеннях містяться дані про спочилого.

Використання QR-кодів в туризмі. QR-коди можливо використовувати не лише в торгівлі, а й в туризмі. За їх безпосередньої допомоги прописуються та створюються анімаційні програми, квести, конкурси та ігри. Активне використання кодів продемонстрували у Львові: об'єднання львівських бізнесменів «Туристичний рух Львова» ініціювало розміщення більш ніж 80 кодів на туристично-привабливих об'єктах. Завдяки такому нововведенню, туристи можуть без перешкод отримувати повну інформацію щодо об'єкта, орієнтуватися в місті. Коди дозволяють іноземним туристам отримувати інформацію на їх рідній мові, адже створені вони таким чином, що охоплюють декілька іноземних мов.

Глобальне застосування та масове впровадження системи QR-кодів дали поштовх виникненню системи QRpedia, що функціонує на базі мобільного інтернету та інформаційної бази всім добре відомої Вікіпедії. Ідея створення QRpedia належить Роджеру Бамкіну та Терренсу Едену – голові Вікімедіа у Великобританії та консультанту з мобільного інтернету, котрі одного дня задумалися над тим, аби полегшити життя користувачам мобільного інтернету та шанувальникам Вікіпедії. Ідея полягає в тому, що щоразу, коли туристи зчитують інформацію з QR-кодів, вони автоматично отримують інформацію з інформаційної бази Вікіпедії. Мова сторінки може бути будь-якою, оскільки сайт підтримує безліч мов світу. У випадку, якщо не існує перекладу необхідної статті, QRpedia пропонує виконати пошук по заголовку статті в потрібному мовному розділі Вікіпедії і надає отриманий результат [3].

QRpedia молодий, проте успішний проект. Був представлений його авторами 9 квітня 2011 року, а це означає, що за 2 роки праці та функціонування QRpedia стала одним з найбільш використовуваних Інтернет сайтів для мобільних телефонів.

QRpedia – злиття двох понять – «QR» від англ. Quick Response (швидкий відгук) та -pedia від Wikipedia, оскільки QRpedia працює лише на інформаційній платформі останньої. Один з авторів, Теренс Еден, наводить бекронім назви: «potentially every device interlanguage access».

Завдяки своїй ефективності, легкості розуміння та глобальному потенціалу впливу, у січні 2012 року QRpedia стала одним з чотирьох проектів (з 79 кандидатів), оголошених Smart UK Project найінноваційнішим продуктом у Великобританії в 2011 році і приймала участь у змаганні на Mobile World Congress в Барселоні 29 лютого 2012.

Саме завдяки популярності серед туристів та користувачів мобільного Інтернету, QRpedia завоювала не лише туристичний ринок, а й весь соціальний сектор. Одним з найперших використовувати QRpedia почав Музей та художня галерея Дербі Backstage Pass. Це пояснюється тісною співпрацею та співробітництвом між музеєм і Вікіпедією. Головним завданням проекту було поліпшення Вікіпедії завдяки конкурсу на написання нових та поліпшення існуючих статей, пов'язаних з музеєм.

Оскільки QRpedia збирає статистику використання, можна говорити про аналіз популярності та широкого використання даних користувачами туристами. Про це також свідчать дані з використання QRpedia Дитячий музей Індіанополіса, Музей і художня галерея Дербі, Фонд Жоана Міро, включаючи пересувну виставку галереї Тейт, Національний архів Великобританії, валлійське місто Монмут, в рамках проекту MonmouthpediA, Церква Святого Павла в місті Бірмінгем, Софійський зоопарк, Національний обчислювальний музей, Каплиця Діви Марії і Ангелів в Сіднеї, Виставка Хосепа Кости Собрепера.

Список використаних джерел:

1. Казаков В.Л., Казакова Т.А., Завальнюк О.Й. Техногенний туризм у системі природокористування // Екологія і раціональне природокористування: Зб. наук. праць Сумського держ. пед. ун-ту. – 2006. – 244 с.
2. Свірідова Н.Д. Роль та значення індустріального туризму для соціально-економічного розвитку регіону // Економічний часопис – XXI, № 9-10. – 2010. – С – 30-32.
3. Пацюк В.С. Індустріальний туризм і перспективи його розвитку в Україні // Наукові записки Вінницького ДПУ ім. М.Коцюбинського. Серія: Географія. Випуск 15. – 2008.
4. Грабовський Ю.А., Скалій О.В., Скалій Т.В. Спортивний туризм Навчальний посібник. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2009. – 304 с.
5. Иванов Е.И. С компасом и картой.-М.: Изд-во ДОСААФ, 1971.
6. Уилт Ф. Бег, бег, бег. М» ФиС, 1967.